

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA INGLÉS**



**ACTIVIDADES LUDICAS EN EL APRENDIZAJE**  
**DEL IDIOMA INGLES Y PROPUESTA DE UN MANUAL DE**  
**JUEGOS PARA SU APLICACIÓN CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE**  
**SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL PENSIONADO SUDAMERICANO**  
**EN EL AÑO LECTIVO 2012 - 2013**

Informe del proyecto socio-educativo presentado como requisito parcial para optar por el Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Inglés.

**AUTORA: ADRIANA MARIBEL ORTEGA TIGSE**

**TUTOR: MSc. DANIEL HERRERA CHACON**

**Quito, Septiembre, 2012**

## **DEDICATORIA**

El presente proyecto investigativo es dedicado a mis hijos Ariel Y Doménica pues ellos han sido mi motivación y mi aliciente para desarrollarlo y a mi madre Zoili pues siempre ha estado junto a mi guiándome con sus consejos, apoyándome y ayudándome incondicionalmente.

## **AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Yo, **Adriana Maribel Ortega Tigse**, en calidad de autora del trabajo de investigación realizado sobre **“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS Y PROPUESTA DE UN MANUAL DE JUEGOS PARA SU APLICACIÓN CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL PENSIONADO SUDAMERICANO EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013”**, por la presente autorizo a la UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contienen esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación.

Los derechos que como autora me corresponden, con excepción de la presente autorizo, seguirán vigentes a mi favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8; 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento.

Quito, a Octubre del 2012.

---

**FIRMA**

C. C. 171246242-1

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO**

En mi calidad de Tutor del Proyecto socioeducativo, presentado por Adriana Maribel Ortega Tigse para optar por el Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención; Inglés cuyo Título es: “**ACTIVIDADES LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS Y PROPUESTA DE UN MANUAL DE JUEGOS PARA SU APLICACIÓN CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL PENSIONADO SUDAMERICANO EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013**”, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

Quito, Septiembre, 2012

---

MSc. Daniel Herrera Chacón

**TUTOR DEL PROYECTO**

## INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA .....	ii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	iii
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO.....	iv
INDICE DE CONTENIDOS.....	v
ÍNDICE DE CUADROS.....	x
ÍNDICE DE GRAFICOS .....	xi
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xii
RESUMEN .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCION .....	1
CAPITULO I .....	2
EL PROBLEMA.....	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	2
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	3
PREGUNTAS DIRECTRICES O HIPÓTESIS DEL PROBLEMA .....	3
OBJETIVO GENERAL .....	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	4
JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	5
LIMITACIONES .....	5
CAPITULO II .....	6
MARCO TEORICO.....	6
ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	6
FUNDAMENTACION TEORICA .....	7

GUION DE CONTENIDOS .....	7
ACTIVIDADES LUDICAS.....	8
JUEGO.....	9
TEORIAS PSICOLÓGICAS SOBRE EL JUEGO.....	10
CARACTERISTICAS DEL JUEGO .....	12
BENEFICIOS DEL JUEGO .....	13
IMPORTANCIA DEL JUEGO.....	13
JUEGO Y EDUCACIÓN.....	15
EL JUEGO EN LA ETAPA ESCOLAR .....	17
JUEGO Y MOTIVACION.....	18
EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS .....	18
TIPOS DE APRENDIZAJE .....	21
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....	21
APRENDIZAJE REPETITIVO .....	22
ESTILOS DE APRENDIZAJE .....	22
APRENDIZAJE KINESTÉSICO.....	22
APRENDIZAJE VERBAL .....	23
APRENDIZAJE VISUAL.....	24
DEFINICION DE TERMINOS BASICOS.....	25
FUNDAMENTACION LEGAL .....	26
SISTEMA DE VARIABLES .....	32
CARACTERIZACION DE VARIABLES .....	32
 CAPITULO III.....	 33
METODOLOGIA .....	33
DISEÑO DE LA INVESTIGACION .....	33
PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACION .....	35

POBLACION Y MUESTRA .....	36
OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES.....	37
TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS .....	38
VALIDACION Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS .....	39
VALIDEZ .....	39
CONFIABILIDAD .....	40
TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS .....	42
 CAPITULO IV.....	 43
ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS.....	43
DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	60
RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS DIRECTRICES .....	60
 CAPITULO V .....	 61
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	61
CONCLUSIONES .....	61
RECOMENDACIONES .....	62
 CAPITULO VI.....	 63
LA PROPUESTA .....	63
INTRODUCCIÓN .....	67
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA .....	67
OBJETIVO GENERAL .....	67
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	67
JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA .....	68
QUE ES UN MANUAL.....	69

EL ÍNDICE .....	69
PRESENTACIÓN.....	69
RECURSOS DIDÁCTICOS .....	69
OBJETIVO (S) GENERAL (ES).....	69
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	69
DESARROLLO DE CONTENIDOS .....	70
ACTIVIDADES PARA EL ESTUDIANTE .....	70
METODOLOGIA .....	70
ACTIVIDADES LUDICAS.....	71
JUEGO.....	72
DIDACTIC GAMES.....	73
BINGO.....	73
CLIMB THE TOWER .....	74
HANGMAN.....	75
SPELLING BEE .....	76
TIC-TAC-TOE.....	77
BODY WRITING .....	78
MIME IT .....	79
MUSICAL DICTATION .....	80
LEVEL: SECOND BASIC YEAR CHILDREN.....	80
MUSICAL NUMBERS.....	81
DRAW IT.....	82
LEVEL: SECOND BASIC YEAR CHILDREN.....	82
AIR WRITING .....	83
MEMORY .....	84
THE BELL GAME .....	85
SIMON SAYS .....	86



CHINESE WHISPERS .....	87
I SPY .....	88
DICTATION RACE .....	89
THE WHEELS ON THE BUS.....	90
BUTTERFLY .....	90
THE ANTS GO MARCHING .....	91
LET'S GO TO THE PARK.....	92
I EAT BREAKFAST .....	92
KEY ANSWERS .....	93
REFERENCIAS.....	98
BIBLIOGRAFIA .....	98
NETGRAFIA.....	99
ANEXO A.....	112
ANEXO B.....	113
ANEXO C.....	115

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1	Población.....	34
Cuadro N°2	Matriz de Operacionalización de Variables.....	35
Cuadro N°3	Interpretación de los Niveles de Confiabilidad.....	39
Cuadro N°4	Características del Juego.....	42
Cuadro N°5	Características del juego.....	44
Cuadro N°6	Beneficios del juego.....	45
Cuadro N°7	Importancia del juego.....	46
Cuadro N°8	Juego y Educación.....	47
Cuadro N°9	Juego y Educación.....	48
Cuadro N° 10	Juego y Motivación.....	49
Cuadro N°11	Juego y Motivación.....	50
Cuadro N°12	Aprendizaje Significativo.....	51
Cuadro N°13	Aprendizaje Repetitivo.....	52
Cuadro N°14	Aprendizaje Verbal.....	53
Cuadro N°15	Aprendizaje Kinestésico.....	54
Cuadro N°16	Aprendizaje Auditivo.....	55
Cuadro N°17	Aprendizaje Auditivo.....	56
Cuadro N°18	Aprendizaje Visual.....	57

## ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico N°1	Características del juego.....	42
Gráfico N°2	Características del juego.....	44
Gráfico N°3	Beneficios del Juego.....	45
Gráfico N°4	Importancia del Juego.....	46
Gráfico N°5	Juego y educación.....	47
Gráfico N°6	Juego y educación.....	48
Gráfico N°7	Juego y Motivación.....	49
Gráfico N°8	Juego y Motivación.....	50
Gráfico N°9	Aprendizaje Significativo.....	51
Gráfico N° 10	Aprendizaje Repetitivo.....	52
Gráfico N°11	Aprendizaje Verbal.....	53
Gráfico N°12	Aprendizaje Kinestésico.....	54
Gráfico N°13	Aprendizaje Auditivo.....	55
Gráfico N°14	Aprendizaje Auditivo.....	56
Gráfico N°15	Aprendizaje Visual.....	57

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A .....	111
Anexo B.....	112
Anexo C.....	114

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA INGLÉS**

**ACTIVIDADES LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS Y PROPUESTA DE UN MANUAL DE JUEGOS PARA SU APLICACIÓN CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL PENSIONADO SUDAMERICANO EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.**

**Autor:** Adriana Maribel Ortega Tigse

**Tutor:** Daniel Herrera Chacón..Esp, MSc.

**Fecha:** Quito, Septiembre,2012

**RESUMEN**

El presente proyecto se enfocó en la investigación de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés en niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el periodo 2012-2013. El objetivo general del proyecto fue determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera a través de la identificación de cómo el uso de actividades lúdicas en el Pensionado Sudamericano generan aprendizajes significativos, diagnosticando si estas actividades son usadas por los maestros, estableciendo las características de los juegos, estilos y tipos de aprendizaje.

Este proyecto ha sido desarrollado en base al enfoque socio-educativo, cualicuantitativo y se apoyó en una investigación no experimental, correlacional, bibliográfica documental y de campo. Después de llevar a cabo esta investigación se concluyó que los juegos o actividades lúdicas no son utilizadas en el Pensionado Sudamericano. Por esta razón se propone como alternativa un Manual Didáctico de Juegos.

**DESCRIPTORES:** ACTIVIDADES LÚDICAS, MOTIVACION, JUEGO, COMPORTAMIENTO COOPERATIVO - INGLÉS, DIDACTICA, DESEMPEÑO ESCOLAR

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA INGLES**

**INTERACTIVE RECREATION GAMES IN THE ENGLISH LANGUAGE LEARNING AND PROPOSAL OF A HANDBOOK OF GAMES TO BE APPLIED WITH SECOND BASIC YEAR CHILDREN AT PENSIONADO SUDAMERICANO IN THE SCHOOL YEAR 2012-2013.**

**Author:** Adriana Maribel Ortega Tigse

**Tutor:** Daniel Herrera Chacón..Esp, MSc.

**Date:** Quito, September, 2012

**ABSTRACT**

The present research is based on the study of “Interactive recreation games” in the English language learning in the second basic year children at “Pensionado Sudamericano” in the school year 2012-2013. The objective was to determine the incidence of the interactive recreation games in the English language learning as a foreign language through the identification of how the use of game activities at the “Pensionado Sudamericano” makes the English language learning meaningful, diagnosis if these activities are used by the teachers, characteristics of the games, styles and types of learning.

This project has been developed based on socio-educative mode, qualitative and quantitative, not experimental, co relational, bibliographic documental and the field. After conducting a proper investigation concluded that games are not used at “Pensionado Sudamericano”. For this reason a Didactic manual of Games as an alternative proposal is provided.

**KEY WORDS:** INTERACTIVE RECREATION GAMES, MOTIVATION, COOPERATIVE BEHAVIOR, GAME - ENGLISH, DIDACTIC, SCHOOL CARRYING OUT

## INTRODUCCION

Debido a la gran importancia que actualmente ha adquirido el idioma Inglés en todo el mundo, surge la necesidad de que desde edades tempranas los niños/as aprendan en forma eficiente este idioma, que como todos sabemos es uno de los más hablados alrededor del mundo, 300 millones de personas hablan Inglés como lengua nativa y 250 millones lo hablan como idioma extranjero. Además hoy en día constituye un idioma universal y debido a la globalización se consolidó a todo nivel tanto comunicativo como financiero. Ahora comunicarse en Inglés constituye un requisito y una necesidad pues es indispensable saber Inglés para aplicar una beca estudiantil, encontrar un buen puesto de trabajo, en la red, en aparatos tecnológicos, etc.

Por esta razón este proyecto está enfocado en mejorar el aprendizaje de este idioma mediante la utilización en las horas de clase de actividades lúdicas que motiven a los niños/as de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano a aprender el Inglés como lengua extranjera. Esta investigación además establece una propuesta alternativa al problema, el diseño de un manual de juegos creativos y divertidos que generen un aprendizaje significativo del Inglés.

Finalmente el presente proyecto consta de 6 capítulos que están divididos de la siguiente manera:

**El capítulo I** está enfocado en el problema de investigación que existe en los niños/as de Segundo Año de Educación Básica, los objetivos generales y específicos, la justificación del proyecto de investigación.

**El capítulo II** contiene el marco teórico del problema de investigación y sus variables independiente actividades lúdicas y dependiente el aprendizaje del idioma Inglés.

**En el capítulo III** contiene la metodología y procedimientos para la recolección y análisis de datos.

**En el capítulo IV** contiene el análisis de datos y resultados de la encuesta con sus respectivos cuadros estadísticos y gráficos.

**El capítulo V** contiene las respectivas conclusiones y recomendaciones que están íntimamente relacionadas con el procesamiento de datos.

**El capítulo VI** contiene la propuesta un manual de juegos creativos.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **Planteamiento del problema**

Este problema surge debido a la necesidad de lograr un aprendizaje significativo del idioma Inglés en niñas y niños de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano, pues se ha notado que desde hace un par de años las horas de clase tienden a ser un poco monótonas y repetitivas ya que los docentes que trabajan en este año de educación básica no utilizan en el aula actividades lúdicas frecuentemente, tal vez por desconocimiento; es decir no conocen que juegos pueden aplicar de acuerdo a la edad de los niños y niñas y de acuerdo a los temas que se están tratando o debido también al temor de fomentar el desorden e indisciplina en el aula.

Esta situación ha hecho que el aprendizaje del inglés, se torne poco interesante y poco motivador pues la mayoría de niños y niñas no tiene interés o gusto por aprender este idioma que actualmente es sumamente necesario pues es un lenguaje universal y va a la par con los avances tecnológicos de la humanidad.

Por tal motivo existe la necesidad de que la enseñanza del Inglés se base en la realización de actividades lúdicas con la finalidad de que las horas de clase sean más activas y participativas, para de esta manera lograr que el aprendizaje de este idioma en los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica sea muy significativo.

Para lograr este objetivo, este proyecto tiene como propuesta elaborar un manual donde encontraremos varios juegos que podrán ser utilizados por los docentes especializados en Inglés en sus horas de clase tanto dentro como fuera del aula, constituyéndose este en un instrumento técnico que permitirá cimentar los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma.



## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo incide la utilización de actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés en niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano del sector de la Magdalena en el período 2012 – 2013?

## **PREGUNTAS DIRECTRICES O HIPÓTESIS DEL PROBLEMA**

1. ¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés de niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano?
2. ¿Poseen las actividades lúdicas un carácter motivador que estimula a los niños y niñas y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas?
3. ¿Optimiza el aprendizaje del idioma Inglés el uso de juegos?
4. ¿Aplican los maestros de Inglés actividades lúdicas en sus horas de clase?

### **OBJETIVO GENERAL**

- Analizar la incidencia de la utilización de las actividades lúdicas mediante la práctica de juegos a fin de mejorar el aprendizaje del idioma Inglés de los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012-2013.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar en que medida el uso de actividades lúdicas hacen que el aprendizaje del idioma Inglés sea más significativo.
- Determinar con que frecuencia los docentes especializados en el área de Inglés utilizan actividades lúdicas en sus horas de clase.
- Diseñar un manual de juegos dirigido a docentes especializados en el área de Inglés

## JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Juego o actividades lúdicas y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera al juego como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje. De ahí que separar al juego de la educación sería como privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, pues a través de la acción y la experimentación, los niños y niñas aprenden y expresan sus intereses y motivaciones.

Por este motivo, esta investigación permitirá identificar de manera concreta la importancia que tiene el uso de juegos o actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés, para cumplir con el objetivo de que los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica logren un aprendizaje eficiente, es decir que sean capaces de entender y comunicarse en este idioma, para que de esta manera puedan enfrentarse a un mundo en constante competencia.

Este proyecto busca beneficiar a los maestros de Inglés con el diseño de un manual sobre actividades lúdicas, su manejo y aplicación dentro y fuera del aula y a los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica ya que el uso de actividades lúdicas los estimulará y por consiguiente el aprendizaje del Inglés será más motivador y significativo pues a través del juego se logrará desarrollar en ellos las cuatro destrezas básicas de este idioma (entender, hablar, escribir, leer).

**Novedad y Factibilidad:** De acuerdo al campo y al objeto de investigación del proyecto, la novedad científica se centra en el hecho de que se aspira que se implementen actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Pensionado Sudamericano en el área de inglés. Además la realización de este proyecto tiene un alto nivel de factibilidad debido a que demanda de un presupuesto accesible, contamos con los suficientes recursos materiales tanto de oficina como tecnológicos y talento humano como lo son: el investigador y el tutor.

## LIMITACIONES

Este proyecto de investigación no presenta ninguna limitación por parte de las autoridades, personal docente especializado en Inglés, estudiantes y demás miembros que conforman la Comunidad Educativa del Pensionado Sudamericano.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **Antecedentes del Problema**

Las actividades lúdicas y el aprendizaje del idioma Inglés son ejes esenciales en la realización de este proyecto. Existen algunos documentos o estudios enfocados en fomentar la utilización de actividades lúdicas para lograr que el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera sea significativo.

Uno de estos proyectos investigativos es el realizado por la Lcda. Alexandra Anabel Guamán Vargas estudiante de la Universidad Central del Ecuador, cuyo título es: Actividades lúdicas interactivas en el desarrollo de la expresión escrita del idioma Inglés de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela Naciones Unidas de la ciudad de Quito.

Mediante esta investigación se evidenció que los estudiantes del plantel antes mencionado presentaban dificultades y limitaciones en el desarrollo de la expresión escrita del idioma Inglés, por esta razón se diseñó una guía de juegos didácticos para ser aplicados por los maestros de esta institución y de esta manera lograr que el desarrollo de esta destreza se la realice de manera atractiva, simple y lúdica donde los estudiantes se sientan atraídos a participar y puedan educarse de forma diferente y dinámica.

En el Pensionado Sudamericano, plantel en el que se desarrolla el presente proyecto no se han realizado anteriormente investigaciones con respecto a la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés, por tal razón este proyecto es el primero en ejecutarse en esta institución.

## **FUNDAMENTACION TEORICA**

Para la realización de este proyecto fue necesario investigar acerca de los temas relacionados así como de las variables tanto independiente como dependiente.

## **GUION DE CONTENIDOS**

### **ACTIVIDADES LÚDICAS**

- Concepto de Juego
  - Teorías psicológicas sobre el juego
- Características del juego
- Beneficios del juego
- Importancia del juego
- Juego y educación
  - El juego en la etapa escolar
- Juego y motivación
- El juego y el aprendizaje del idioma Inglés

### **APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES**

- Tipos de Aprendizaje
  - Aprendizaje Significativo
  - Aprendizaje Repetitivo
- Estilos de aprendizaje
  - Kinestésico
  - Verbal
  - Visual
  - Auditivo

## ACTIVIDADES LUDICAS

La palabra LUDICA proviene del latín LUDUS, LUDICA/O y se refiere o relaciona con el juego. El juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego.

Se entiende como actividades lúdicas a una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio, como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan, el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Ernesto Yturralde Tagle (2008) manifiesta que:

**Es impresionante lo amplio del concepto LUDICO, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspecto serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, en los juegos de mesa, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias, etc. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, gozo y placer (p.2).**

Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del aprendizaje experiencial conscientes de que los seres humanos nos

mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

Para Carlos Alberto Jiménez (2003)

**La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.(p.178)**

Además la capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades.

**JUEGO:** A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de estos el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con la palabra juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios es así que Meneses y Monge señalan (2001), **“el juego se caracteriza también como una actividad placentera ya que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera” (p. 114).**

El juego es sin duda una actividad;

**Libre.** No se debe obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

**Delimitada.** Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

**Reglamentada.** Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se acostumbra relacionar la actividad lúdica con los primeros años de vida. No creemos que esto sea así. Parece que solo a los niños y niñas se les reconoce el derecho a jugar. El adulto, en cambio, tiene que ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida. Creer esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del ser humano desde que nace hasta que muere. De formas distintas, en correspondencia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

El juego desarrolla al ser humano desde todo punto de vista, motriz, psicológica y socialmente por tal razón Gilbert manifiesta (1989), **“ los juegos introducen temas, integran conocimientos o ejercitan destrezas, facilitan la comprensión de situaciones complejas, así como, la formación o cambio de actitudes” ( p. 6 ).**

## TEORIAS PSICOLÓGICAS SOBRE EL JUEGO

Las teorías del juego dicen que todo juego tiene repercusiones y supone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia. Estas repercusiones y condiciones previas no son el juego mismo y no afectan a su esencia, nos muestran sin embargo, como el juego está enmarcado en el conjunto de la vida cultural y de los sentidos. Las explicaciones no captan la esencia del juego, sino el significado que tiene éste para la vida activa.

Las teorías referentes al juego se dividen en: Teorías del presente, del pasado y del futuro.

### Teorías del Presente

Según Herbert Spencer (1855), citado por Vicente Navarro (2002) **“el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros”(p.70)**



De acuerdo a esta teoría los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción. Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades. En otras palabras el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

La teoría del restablecimiento de M. Lazarus parte del gran consumo de fuerza que la vida laboral exige del hombre y que hace necesaria la compensación. M. Lazarus (1883), citado por Vicente Navarrete 2002) manifiesta:

**La recuperación no solo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo. Esta teoría está más pensada en el adulto que en el niño; para el primero el juego es como un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales, sin ser una actividad orientada hacia un fin.(p.71)**

Esta es la teoría del descanso, y considera que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas.

### **Teorías del Pasado**

Entre las teorías del pasado tenemos la expuesta por Stanley Hall quien intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis. Según esta ley en los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano.

Según Hall (1873), citado por Vicente Navarro (2002), “ **el hombre tiene la posibilidad de poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva”(p.73)**

Para Hall las actividades lúdicas sirven de estímulo para el desarrollo, es decir tienen una función preparatoria para la vida adulta. Los niños/as juegan para eliminar las funciones rudimentarias (alimentación, control de esfínteres, etc.) que se han convertido en inútiles en la vida actual y propicia el desarrollo. Dicho de otro modo esta es la teoría de la recapitulación y señala que en el juego se producen formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales.

## **Teorías del Futuro**

Las teorías del futuro ponen énfasis en el hecho de que el juego puede prepara lo que está por llegar. Según Kart Groos (1889), mencionado por Vicente Navarro (2002) **“el juego es un ejercicio previo”(p.72)**

Esta teoría se denomina anticipación funcional, y manifiesta que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras de niño/a, lo cuales verdad, si miramos el juego como una actividad global.

## **CARACTERISTICAS DEL JUEGO**

\*El juego es una actividad espontánea y libre, además es el cambio para construir libremente su espíritu creador.

\*El juego se orienta sobre la misma práctica

\*El jugador se preocupa por el resultado de su actividad

\*La interacción del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el imaginario, para lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.

\*El juego hace que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad, cuando los niños y niñas juega hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.

\*El niños y niñas expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.

\*El juego permite al niños y niñas fantasear para llegar a la realidad tomando en cuenta que los niños y niñas juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.

\*El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.

\*A través del juego los niños y niñas se socializan, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

## **BENEFICIOS DEL JUEGO**

- \*Satisface las necesidades básicas del ejercicio físico.
- \*Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- \*La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- \*Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- \*Los juegos de imitación permiten a los niños y niñas ensayar o ejercitarse para la vida de adulto.
- \*Permite socializar entre niñas y niños y gesta sus futuras habilidades sociales.
- \*Es una forma de conocer los comportamientos de los niños y niñas y así poder encauzar o premiar hábitos.

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO**

Schiller un poeta y educador dice: **“que el hombre es hombre completo sólo cuando juega”**. De ello surge la idea de en que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser. En el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido en el mundo interior de sus personas.

Desde el punto de vista psicológico el juego refleja lo que es el niño, su mundo interior, la integridad de su ser y constituye una expresión de su evolución mental. Por lo tanto permite estudiar las tendencias de los niños y niñas, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el campo pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la Pedagogía se vale constantemente de las conclusiones de la Psicología y la aplica a la Didáctica.

La importancia del juego se puede apreciar mediante los fines que éste cumple en la siguiente forma:

**Para el desarrollo físico.-** El juego es muy importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar, etc. contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y por consiguiente para la respiración debido a la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Además las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Entonces el juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro.

**Para el desarrollo mental.-** En la etapa de la niñez es cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. Los niños y niñas encuentran en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. Al jugar los niños y niñas perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos.

Durante el juego los niños y niñas desarrollarán sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niños y niñas al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niños y niñas cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, este es el período del animismo del niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

**Para la formación del carácter.-** Jackson R. Sharman señala: “Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores”.

Es decir que los niños y niñas durante el juego reciben benéficas e importantes lecciones de moral y de ciudadanía.

**Para el cultivo de los sentimientos sociales.-** El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños y niñas alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprender a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, es entonces en los centros educativos en donde los niños y niñas se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante observar el juego colectivo en que el niños y niñas va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niños y niñas, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones con la comunidad entera.

## **JUEGO Y EDUCACIÓN**

La forma de actividad esencial de los niños y niñas consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades como son: psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Jugando los niños y niñas toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Se ha definido al juego como un proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Ernesto Yturralde (2008) comenta:

**Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido (p. 5)**

Separar el juego de la educación sería como privarla de uno de sus instrumentos mas eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, pues mediante la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños y niñas, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

En relación a la educación el juego se caracteriza por:

- \*Ser un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

- \*Tener un claro valor social, ya que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y , por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.

- \*Ser un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, especialmente a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

- \*Tener un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.

- \*Proporcionar el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.

- \*Motivar, estimular a los niños y niñas y facilitar su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades rutinarias.

- \*Permitir que el niños y niñas descubra el valor del “otro” por oposición a si mismo e interiorizar actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

## **EL JUEGO EN LA ETAPA ESCOLAR**

**En cada etapa del desarrollo el hombre tiene necesidades e intereses primordiales, en la etapa escolar los juegos representan el interés central para cubrir sus necesidades físicas, intelectuales y afectivas, representa el lenguaje infantil por excelencia. A esta edad surge también una nueva situación social del desarrollo, el niño/a comienza a tener nuevos tipos de vínculos con el adulto y con otros niños/as. El lugar que ocupa entre las personas que los rodean va a ser diferente hay una creciente toma de conciencia de su propio yo y del significado de sus actos. Existe un enorme interés por parte del niño hacia el mundo de los mayores, su actividad e interrelaciones. El deseo de incorporarse al mundo de los mayores, hace que el niño vaya adueñándose de ese mundo en la forma en que le resulta accesible al juego.([www.eduteka.org/currículo2](http://www.eduteka.org/currículo2))**

En esta etapa el juego es esencialmente simbólico y comienza a partir de una temprana edad ya que es donde se recrean los conflictos donde el niño/a elabora y da un sentido distinto a lo que provoca sufrimiento o miedo y vuelve a disfrutar de aquello que le provoca placer.

El juego favorece también el desarrollo de la atención y la memoria, mientras juegan los niños se concentran y recuerdan mejor que en otras situaciones. El desarrollo del lenguaje es también influido de manera muy significativa por la acción del juego ya que este exige de cada niño/a determinada capacidad de comunicación. Si el niño/a no es capaz de comprender las instrucciones verbales de sus compañeros, si no es capaz de expresar con claridad sus deseos tendrá problemas y el disgusto en estos casos estimula el desarrollo del lenguaje.

Para mí y para muchos el juego es una forma de descubrir el mundo y el medio más eficaz de aprender en esta etapa tan importante de la vida que es la etapa escolar. Además el juego constituye la ocupación principal del niño/a así como un papel muy importante, pues a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas: psicomotriz, cognitiva y afectivo social. El juego también tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de las capacidades creadoras del niño/a por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego por eso no se debe limitar al niño/a esta actividad.

## **JUEGO Y MOTIVACION**

La motivación es absolutamente necesaria para conseguir un fin por lo que debemos despertarla en nuestros estudiantes ya que la motivación consiste en un conjunto de razones que impulsan a una persona a aprender nuevos conocimientos. Además es un proceso interno y depende de la curiosidad y el interés que tenga la persona en el objeto de su atención. Para motivar a un niño/a hay que usar cosas que le interesen y le creen expectativas, de ahí que el juego es una herramienta muy valiosa para lograr una motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. Si sabemos motivar a los estudiantes podremos hacer que trabajen más duro sin que se den cuenta y podrán evolucionar positivamente adquiriendo los contenidos fijados mucho más rápido.

El tema de la motivación en una clase es muy delicado puesto que motivar no solo es invitar al estudiante a una predisposición al aprendizaje, sino es mostrarle el gusto por la materia que se enseña.

En lo que respecta al uso del juego como recurso didáctico para la motivación hay mucha literatura, pero debemos tener presente que juego no significa hacer algo entretenido, sin dirección ni fundamento, ni mucho menos plantear cualquier juego en cualquier tema. Preparar el juego hacia el objetivo que es el aprendizaje debe ser lo primordial en una sesión de aprendizaje. Es labor del docente crear, proponer y ejecutar juegos donde el estudiante vea lo interesante del tema que está aprendiendo.

## **EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

Los juegos constituyen una ayuda en la educación y más específicamente en una clase de Inglés. Son una competición mental o física que ocurre de acuerdo a reglas pre-establecidas y en las cuales los estudiantes toman parte ya sea en grupos o individualmente.

Es importante que los docentes especializados en el área de Inglés conozcan que una de sus tareas más importantes es el promover en sus estudiantes el deseo de explorar mediante el juego, cuyo objetivo no debe ser únicamente transmitir la riqueza cultura sino también desarrollar habilidades.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés como lengua extranjera es un serio negocio y los juegos son algo que lo hacemos por diversión. Esta es la razón por la cual se debe utilizar juegos con los niños/as ya que harán que las clases sean más divertidas, participativas; si un niño/a durante la clase



se está divirtiendo, el aprendizaje del Inglés se tornará más interesante y si el niño/a encuentra que lo que está aprendiendo es interesante asimilará y retendrá mucho más que los estudiantes que estudian únicamente porque lo tienen que hacer es decir por obligación.

Los niños/as están llenos de muchísima energía por esta razón les gusta estar activos. Entonces porque no usar toda esta energía en un propósito constructivo, el propósito de aprender Inglés. Por tal motivo sin duda alguna los juegos son la mejor manera de enseñar y aprender este idioma.

Además existen otras razones que a continuación se explican:

Los juegos permiten a los niños/as construir y afianzar de mejor manera sus conocimientos.

Desarrollan en los niños/as las cuatro macro destrezas del idioma: escuchar, hablar, leer y escribir.

Activan la motivación lo que significa que a través del humor, entretenimiento, la diversión y otros factores los niños/as están más motivados y prestos para aprender vocabulario, pronunciación, normas gramaticales, comprensión de lecturas cortas, etc.

Mantienen la atención ya que permite tener al grupo de estudiantes en el mismo lapso de atención y enfocados en el mismo propósito. Esto se logra mediante actividades motivadoras y juegos.

Estimulan a los estudiantes, para lograr esto el maestro después de realizar un juego debe hacer uso de ciertas recompensas como: un elogio verbal, un premio o acciones comprensivas.

Fomentan la competición grupal con la cual cada grupo trata de trabajar como equipo pero al mismo tiempo existe competitividad con los otros grupos.

Los juegos físicos son muy motivadores en el aula ya que mediante el lenguaje del cuerpo y la mímica los niños/as expresan sus sentimientos y exploran sus cualidades internas a fin de interiorizar el idioma.

### **Características que diferencian al juego de cualquier otra actividad realizada en el aula**

Un juego debe:

\*Ser divertido

\*Tener un objetivo visible

- \*Promover la cooperación entre jugadores.
- \*Usar el idioma como un instrumento integrador.
- \*Crear en los estudiantes el deseo de seguir jugando.
- \*Satisfacer la necesidad de comunicación.
- \*Tener un claro comienzo y final.
- \*Ser dirigido por reglas pre-establecidas.
- \*Desarrollarse en una atmósfera competitiva pero saludable y relajada.

### **Justificación para usar juegos en las clases de Inglés**

Los juegos:

- \*Aumentan variedad a las diferentes situaciones del aprendizaje
- \*Renuevan de energía a los niños/as lo cual es importante antes de comenzar un aprendizaje más formal.
- \*Motivan la participación de los niños/as y eliminan las inhibiciones de aquellos quienes se sienten intimidados por situaciones formales del aula.
- \*Pueden cambiar el rol del maestro: de un instructor formal a la de un niño/a que disfruta de su participación. Esto puede ser útil para reducir la distancia o conflicto entre el maestro y el niño/a.
- \*Pueden incrementar la comunicación entre los niños/as y reducir la dominación del maestro en el aula.
- \*Puede actuar como un mecanismo de evaluación en el sentido que mediante el juego se puede determinar áreas de debilidad en el aprendizaje y la necesidad de un trabajo de refuerzo (realimentación).
- \*Permite a los niños/as ser capaces de experimentar libremente y participar en la atmósfera informal del juego.

- \*Ayuda a los niños/as a expresarse espontáneamente y creativamente.
- \*Enfoca su atención en normas gramaticales específicas, vocabulario, si está adecuadamente preparado.
- \*Envuelve la participación de todos los niños/as.
- \*Puede ser adaptado a los diferentes niveles del idioma y edad de los niños/as.
- \*Puede contribuir a crear una atmósfera de sana competición, si está debidamente conducido.
- \*Asegura la máxima participación de los niños/as y la mínima participación del maestro.
- \*Son útiles para practicar todas las destrezas del idioma.
- \*Introduce, enriquece, refuerza y pone en práctica cualquier contenido del idioma.

## **APRENDIZAJE**

Se define como un cambio casi permanente en el comportamiento de un organismo, fruto de la experiencia. También, aprendizaje es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y aptitudes, posibilitando mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

## **TIPOS DE APRENDIZAJE**

### **Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje se facilita con apoyos que conduzcan a la construcción de puentes cognitivos entre lo nuevo y lo familiar, y con materiales de aprendizajes potencialmente significativos. Es en el cual los estudiantes relacionan información nueva con sus conocimientos previos este tipo de conocimiento no se basa en la memorización más bien en la comprensión y análisis de contenidos. Además,

Ausubel David (2001) en su teoría del aprendizaje significativo dice **“Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.”** (p.18)

### **Aprendizaje Repetitivo**

**Su fundamento radica en que quien sabe es quien es capaz de repetir al pie de la letra, es decir de memoria la información. Decir de memoria es concebido como un proceso de tipo lineal, sistemático que tiene una serie de etapas que son sucesivas. La justificación de este aprendizaje está en que los saberes científicos son verdades absolutas por tanto inmodificables. (<http://cmap.upb.edu.co/rid>)**

Este tipo de aprendizaje se produce cuando el estudiante memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos y asigna importancia a la repetición de datos que deben ser reproducidos.

### **Estilos de Aprendizaje**

#### **Aprendizaje Kinestésico.-**

**Este estilo de aprendizaje ocurre cuando procesamos la información relacionándola a nuestras sensaciones y movimientos, a nuestro cuerpo. Utilizamos este sistema naturalmente, cuando aprendemos un deporte, pero también para muchas otras actividades. De acuerdo a este estilo de aprendizaje, sabemos o aprendemos algo con nuestro cuerpo, con la memoria muscular, por eso es muy difícil que se nos olvide algún conocimiento. (<http://mxanswersyahoo.com/questionsindex?>)**

Los kinestésicos dan mucha importancia a los sentimientos, tienen muchos problemas para razonar. No soportan las presiones fuertes y son muy lentos para asimilar la información. Son buenos para trabajos que necesiten interrelacionarse con otras personas.

Los niños y niñas con un estilo de aprendizaje kinestésico asimilan la información a través de movimientos del cuerpo, por lo que para aprender necesitan moverse o tener algo en sus manos. Son buenos para la literatura, el teatro, y la cultura plástica. Estos niños son muy expresivos, inquietos, conversan mucho, muy lentos y generalmente son los que más tienen fracasos escolares. Es necesario que los maestros dejen que este tipo de estudiantes se muevan, para que puedan asimilar la información. Además un estudiante kinestésico aprende más cuando recibe contacto físico.

### **Aprendizaje Verbal.-**

**Es el aprendizaje que se produce cuando el contenido adquirido por el sujeto consiste en palabras, sílabas sin sentido o conceptos. La conciencia fonemática es el conocimiento de que cada palabra hablada puede concebirse como una unión de fonemas. Y el hecho de que los fonemas sean las unidades de sonidos que se representan por las letras de un alfabeto, una conciencia de los fonemas es la llave para la comprensión de la lógica del principio alfabético y, por tanto, de la ortografía.**

**Antes de que los niños puedan realizar las asociaciones de sonido-letra necesarias para aprender a leer, deben ser capaces de reconocer los sonidos y combinaciones de sonidos que las letras representan. Un niño que presenta una velocidad de procesamiento auditivo disminuida, que no reconoce y procesa los sonidos de las palabras de modo exacto y preciso, no será capaz de realizar las asociaciones correctas entre las representaciones de las letras y el lenguaje oral. Si un niño no puede identificar estos sonidos en la palabra hablada o discriminar sonidos diferentes en varias palabras semejantes, tendrá dificultades en la decodificación y, por tanto, en la lectura. (<http://www.rehasoft.com/aprendizaje-verbal/>)**

Este aprendizaje implica la adquisición de información de forma o naturaleza verbal. Parte de esta información se constituye en conocimiento conceptual, representaciones que contiene un significado como consecuencia de su relación con otras representaciones, pero muchas veces necesitamos también adquirir información literal, hechos y datos, carentes de significado, o cuyo significado se escapa para nosotros y debemos reproducir o repetir con exactitud.

## **Aprendizaje auditivo**

**Es un método de enseñanza que se dirige a estudiantes cuyo estilo de aprendizaje se orienta más hacia la asimilación de la información a través del oído. Si bien la mayoría de la gente tiende a ser principalmente visuales en la forma de relacionarse con el mundo, la estimulación del audio se emplea a menudo como medio secundario de encontrar y absorber conocimientos. ([www.cantuss.info/a/idioma/2010/11/Que-es-el-aprendizaje-auditivo.html](http://www.cantuss.info/a/idioma/2010/11/Que-es-el-aprendizaje-auditivo.html))**

Las personas con estilo de aprendizaje auditivo se interrelacionan con el mundo exterior a través de sonidos. Les gusta estar en lugares silenciosos. En reuniones les gusta hacer muchas preguntas y les es muy difícil tomar una postura. Son muy dominantes.

En la escuela pueden realizar abstracciones con facilidad, se centran mucho en las palabras y en los hechos, se adaptan fácilmente a la escuela, tienen facilidad para aprender idiomas, recuerdan de forma secuencial y ordenada por lo que no pueden olvidarse de ninguna palabra. Tiene una gran dificultad para visualizar esquemas e imágenes, necesitan mucho tiempo para llegar a una conclusión.

Estos estudiantes aprenden mediante palabras, canciones, melodías, narraciones, sonidos o rimas, es decir todo lo que entre por el sentido del oído.

## **Aprendizaje visual**

**El aprendizaje visual se define como un método de enseñanza que utiliza un conjunto de organizadores gráficos tanto para representar información como para trabajar con ideas y conceptos, que al utilizarlos ayudan a los estudiantes a pensar y a aprender más efectivamente. ([www.eduteka.org/curriculo2/Herramientas.php?codMat=11](http://www.eduteka.org/curriculo2/Herramientas.php?codMat=11))**

Las personas con estilo de aprendizaje visual hablan y se comportan como si estuvieran en una película, hablan con rapidez. No les gusta las interrupciones, suelen moverse mucho, caminan mientras hablan y miran a todos lados menos a la persona con la que hablan.

Generalmente para una profesión los visuales son buenos como diseñadores, fotógrafos, arquitectos, en donde no tengan que interrelacionarse con otras personas.

En la escuela los estudiantes visuales son muy rápidos en el pensamiento, tienen facilidad para asimilar gran cantidad de información, identifican muy rápido a personas, animales o cosas, tiene gran capacidad para esquemas y dibujos, recuerdan mediante escenas del pasado, planifican todas sus actividades, son buenos para la ortografía. Tienen dificultad para formular conceptos y para memorizar información oral.

Estos estudiantes aprenden mediante la visualización de objetos y por medios como la televisión o la computadora. Utilizan mucho el sentido de la vista.

### **DEFINICION DE TERMINOS BASICOS**

**JUEGO:** Es la actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión aunque también puede cumplir con un papel educativo.

**MOTIVACION:** Es la atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto.

**LUDICA:** Proviene del latín LUDUS. Dícese de lo perteneciente o relativo al juego. Se entiende como una dimensión de desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

**ACTIVIDAD:** Facultad de obrar. Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad.

**APRENDIZAJE:** Proceso mental que se desarrolla a través de la aplicación de métodos y la utilización de estrategias adecuadas.

**INGLES:** Lengua Germánica de la familia Indo-Europea y que hoy en día es el segundo idioma más hablado en el mundo

**IDIOMA:** Es la lengua propia de una nación, un pueblo u otro grupo social. La etimología del término nos lleva a un vocablo griego que puede traducirse como “propiedad privada”. Es un sistema de comunicación verbal o gestual que es propia de una comunidad humana.

**DESARROLLO:** Evolución progresiva de una economía hacia mejores niveles de vida.

**BENEFICIO:** Bien que se hace o se recibe. Utilidad. Acción de beneficiar.

**EDUCACIÓN:** Acción y efecto de educar. Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes.

**CARACTERÍSTICAS:** Perteneciente o relativo al carácter. Dicho de una cualidad que da carácter o sirve para distinguir a alguien o algo de sus semejantes.

**EXPRESIÓN:** Especificación, declaración de algo para darlo a entender. Efecto de expresar algo sin palabras.



## **FUNDAMENTACION LEGAL**

### **TOMADA DE LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**

#### **Art. 8.- Serán Fines de la Educación Superior.-**

d) Formar académicos y profesionales responsables, con conciencia ética y solidaria, capaces de contribuir al desarrollo de las instituciones de la República, a la vigencia del orden democrático, y a estimular la participación social;

f) Fomentar y ejecutar programas de investigación de carácter científico, tecnológico y pedagógico que coadyuven al mejoramiento y protección del ambiente y promuevan el desarrollo sustentable nacional;

#### **Art. 118.- Niveles de formación de la educación Superior**

b) Tercer nivel, de grado, orientado a la formación básica en una disciplina o a la capacitación para el ejercicio de una profesión. Corresponden a este nivel los grados académicos de licenciado y los títulos profesionales universitarios o politécnicos, y sus equivalentes. Sólo podrán expedir títulos de tercer nivel las universidades y escuelas politécnicas.

Al menos un 70% de los títulos otorgados por las escuelas politécnicas deberán corresponder a títulos profesionales en ciencias básicas y aplicadas.

**Art. 122.- Otorgamiento de Títulos.-** Las instituciones del Sistema de Educación Superior conferirán los títulos y grados que les corresponden según lo establecido en los artículos precedentes. Los títulos o grados académicos serán emitidos en el idioma oficial del país. Deberán establecer la modalidad de los estudios realizados.

No se reconocerá los títulos de doctor como terminales de pregrado o habilitantes profesionales, o grados académicos de maestría o doctorado en el nivel de grado.

**Art. 124.- Formación en valores y derechos.-** Es responsabilidad de las instituciones del Sistema de Educación Superior proporcionar a quienes egresen de cualesquiera de las carreras o programas, el conocimiento efectivo de sus deberes y derechos ciudadanos y de la realidad socioeconómica, cultural y ecológica del país; el dominio de un idioma extranjero y el manejo efectivo de herramientas informáticas.

**Art. 144.- Tesis Digitalizadas.-** Todas las instituciones de educación superior estarán obligadas a entregar las tesis que se elaboren para la obtención de títulos académicos de grado y posgrado en formato digital para ser integradas al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

## **ESTATUTO DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**

**Art. 5. Fines.** Son fines de la Universidad Central del Ecuador:

2. Promover, fortalecer y difundir la investigación científica, tecnológica, artística y cultural.
3. Formar profesionales humanistas, con profundo sentido de solidaridad y de alta calidad científica, que les permita conocer la realidad para transformarla y comprometidos con el desarrollo soberano del país.

**Art. 6. Objetivos.** Son objetivos de la Universidad Central del Ecuador:

2. Formar y capacitar profesionales, investigadores y técnicos en los niveles de pregrado y posgrado; para que sean competentes, éticos, humanistas, con calidad académica, de acuerdo con las necesidades del país y del mundo.

### **De la investigación**

**Art. 72. La investigación.** Constituye el eje transversal de la enseñanza aprendizaje, y tiene como objetivos:

1. Contribuir al avance de la ciencia básica, aplicada, humanística, artística, incluyendo saberes ancestrales, con total respeto al ser humano y a la naturaleza, por medio de investigaciones transdisciplinarias.
2. Fomentar la generación, aplicación y difusión de conocimientos científicos, humanísticos, artísticos y tecnológicos, así como el rescate de los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que coadyuven al avance de la producción nacional y frenen la pérdida de los recursos naturales.
4. Colaborar en la solución de los problemas de la sociedad ecuatoriana, para mejorar sus niveles de salud, alimentación y calidad de vida.
5. Elevar la preparación de docentes, investigadores y estudiantes, que propicien la creación de una cultura y espíritu científicos, éticos y socialmente responsables.
6. Impulsar la formación de colectivos de investigación interdisciplinarios.
7. Fortalecer el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación.

## ***Capítulo segundo***

### ***De los Egresados***

**Art. 211. Títulos y grados.** La Universidad Central del Ecuador concederá a sus egresados los títulos y grados correspondientes, mediante el cumplimiento de todos los requisitos establecidos en la Ley de Educación Superior, su Reglamento General, el Reglamento de Régimen Académico, el Estatuto y los Reglamentos pertinentes.

Los egresados tendrán un plazo máximo de dos años para titularse, que se contarán desde la fecha de su egresamiento. En caso contrario, deberán actualizar sus conocimientos de acuerdo con los programas vigentes.

**Art. 212.** El trabajo de graduación o titulación constituye un requisito obligatorio para la obtención del título o grado para cualquiera de los niveles de formación. Dichos trabajos pueden ser estructurados de manera independiente o como consecuencia de un seminario de fin de carrera.

Para la obtención del grado académico de licenciado o del título profesional universitario de pre o posgrado, el estudiante debe realizar y defender un proyecto de investigación conducente a una propuesta que resolverá un problema o situación práctica, con característica de viabilidad, rentabilidad y originalidad en los aspectos de aplicación, recursos, tiempos y resultados esperados. Lo anterior está dispuesto en el Art. 37 del Reglamento Codificado de Régimen Académico del Sistema Nacional de Educación Superior.

### ***Código de la niñez y la adolescencia***

**Art. 26.-Derecho a una vida digna.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.

Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Para el caso de los niños, niñas y adolescentes con discapacidades, el Estado y las instituciones que las atienden deberán garantizar las condiciones, ayudas técnicas y eliminación de barreras arquitectónicas para la comunicación y transporte.

**Art. 37.- Derecho a la educación.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por

lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

**Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.-** La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;
- d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsables y la conservación de la salud;
- f) Fortalecer el respeto a tus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

- h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos;  
e,
- i) El respeto al medio ambiente.

De acuerdo al reglamento los estudiantes que van a graduarse deben presentar un proyecto socio educativo con una propuesta de solución al posible problema que fuere encontrado, por lo que este proyecto se ajusta a las necesidades de lo requerido, con un adicional que es en bienestar y progreso del estudiantado como se manifiesta en el código de la niñez y adolescencia que es una permanente mejora en su educación.

## **SISTEMA DE VARIABLES**

### **CARACTERIZACION DE VARIABLES**

#### **VARIABLE INDEPENDIENTE:**

**Actividades lúdicas:** Son la conducta del juego, la cual produce en el ser humano emociones orientadas al esparcimiento y entretenimiento. La dimensión es el juego y los indicadores son: características del juego, beneficios del juego, importancia del juego, juego y educación, juego y motivación.

#### **VARIABLE DEPENDIENTE:**

**Aprendizaje del Idioma Inglés:** Es el proceso mental mediante el cual se adquieren conocimientos, destrezas, valores y aptitudes en relación al idioma Inglés. Las dimensiones son: Tipos de Aprendizaje y Estilos del Aprendizaje. Los indicadores son: Aprendizaje Significativo, Aprendizaje Repetitivo, Aprendizaje Verbal, Kinestésico, Musical, Visual y Auditivo.

### CAPITULO III

#### METODOLOGIA

##### DISEÑO DE LA INVESTIGACION

Para realizar este trabajo investigativo, fue necesario definir un plan para de esta manera asegurar la obtención de los objetivos planteados, toda investigación utiliza procesos científicos para comprender los fenómenos Mc. Millan,J.& Schumacher, S. (2005), consideran que la investigación “**es un proceso sistemático de recogida de análisis lógico de información (datos) con un fin concreto**” (p, 11), de acuerdo a lo antes expuesto al haber un objetivo la investigación debe valerse de distintos caminos y procesos para comprender los elementos de su estudio, por tanto se debe poner énfasis en el diseño del trabajo investigativo, pues este dirigirá el proceso de una forma adecuada.

Primeramente se determinó la Modalidad de la investigación, en este caso se siguió una modalidad Socio-educativa, ya que el problema de investigación busca establecer propuestas ante problemas del área educativa. Martínez (1995) mencionado por Sánchez, J. (2011), señala al respecto.

**La práctica socioeducativa se caracteriza por ser provisional, cambiante, dinámica, y con una clara tendencia a hacerse innecesaria ya que se dirige a la superación de deficiencias, problemas y dificultades propias del desarrollo social. Asimismo, viene determinada por el sujeto al que se dirige y por el modelo que se adopta a partir de lo que la investigación avala mediante evidencias empíricas sólidas, intentando superar una intervención basada en supuestos sin avales significativos sometidos a rigor científico. (p.2)**

Este proceso es el que se mantuvo en el desarrollo de esta investigación presentado variables que intervienen en el ámbito educativo, en este caso en el área de Inglés.

Con el fin de tener una mejor perspectiva del problema, se utilizó un enfoque Cualicuantitativo del cual Gómez, M. (2009), dice **“el modelo mixto representa el alto grado de interacción o combinación entre enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se combinan en todo el proceso de investigación, o al menos, en la mayoría de sus etapas. Requiere de un buen manejo de los dos enfoques y una mentalidad flexible”**. (p.73)

Con este enfoque se obtuvieron mejores resultados y mayor credibilidad. Este proyecto de investigación presenta un análisis cualitativo en la descripción de las características de las variables, actividades lúdicas y aprendizaje del idioma Inglés y un análisis cuantitativo al realizar la recolección y análisis de datos.

Además este proyecto de investigación es de carácter correlacional, pues este trabajo permitió un entendimiento claro del problema y dejó abierto un campo de posibilidades para determinar como las variables se relacionan. Castañeda, J. (2011) indica **“determina el grado en que las variaciones en uno o varios procesos son concomitantes con las variaciones en otros”(p.10)**. El análisis de esta correlación reflejó la manera en que la variable independiente influye sobre la dependiente, descubriendo la naturaleza de su interacción.

De acuerdo al problema planteado, se trabajó acorde a una investigación no experimental, Kerlinger. (1983), citado por Avila, H. (s.f), describe diciendo: **“investigación sistemática en la que el investigador no tiene control sobre las variables independientes porque ya ocurrieron los hechos o porque son intrínsecamente manipulables”, . (p.1)**.

La presente investigación también es de tipo documental bibliográfica, ya que la búsqueda de datos se valió de diferentes medios tales como: libros y documentos legales u oficiales para respaldar el marco legal y datos estadísticos así como de material bibliográfico para desarrollar el marco teórico. Velasco, M.(2011) dice **“Esta investigación tiene el propósito de ampliar, profundizar los diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diferentes autores sobre el tema propuesto; además es importante apoyarnos en fuentes primarias y secundarias para explicar de manera teórica y científica el proceso de investigación planteada”**. (p.65).



Por último hay que señalar donde se desarrolló el trabajo, por esto la investigación fue de campo, pues varias etapas de este trabajo se desarrollaron en el lugar donde ocurre el fenómeno, el Pensionado Sudamericano. Zorilla, S.(1993) citado por Grajales, T. (2000)manifiesta que **“la investigación de campo o investigación directa es la que se efectúa en el lugar y tiempo en que ocurren los fenómenos objeto de estudio”(p.2).**

## **PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACION**

Las actividades realizadas en la presente investigación, se derivaron de la metodología científica y guardan un ordenamiento lógico que permiten cubrir todos los procesos de una investigación académica.

Estas actividades son las siguientes:

- Aprobación del plan de proyecto
- Diseño del instrumento
- Validación del instrumento
- Aplicación del instrumento.
- Análisis crítico de resultados
- Vaciado de datos
- Tabulación de resultados
- Cuadros y gráficos
- Elaboración de conclusiones y recomendaciones
- Elaboración del informe
- Elaboración de la Propuesta
- Validación de la propuesta
- Redacción del informe
- Sustentación del trabajo de grado

## POBLACION Y MUESTRA

Si hablamos de población, Gómez,M. (2009) dice **“es el conjunto total de los objetos de estudio, (eventos, organizaciones, comunidades, personas, etc.) que comparten ciertas características comunes, funcionales de la investigación”(p. 101).**

La población de este proyecto fueron 30 niños/as de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano.

### Cuadro N° 1

#### Cuadro de población

DETALLE	N°	%
Estudiantes de Segundo de Básica	30	100%
Total población	30	100%

Fuente: Secretaria del Pensionado Sudamericano

Debido a que el grupo de estudiantes fue reducido, en este proyecto de investigación se tomó toda la población como muestra que es entendida por Hernández, R., Fernández, C & Baptista, P. (2006), como **“subgrupo de la población de interés (sobre el cual se habrán de recolectar datos y que se define o delimita de antemano con precisión) y tiene que ser representativo de esta”(p. 302).**

**Cuadro N° 2**

**OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES**

<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TECNICA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>	<b>ITEMES</b>
<b>ACTIVIDADES LUDICAS</b> Son la conducta del juego, la cual produce en el ser humano emociones orientadas al esparcimiento y entretenimiento.	Juego	Características del juego			1 2
		Beneficios del juego			3
		Importancia del juego		C	4
		Juego y educación	E	U	5 6
		Juego y Motivación	N	E	
<b>APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES</b> Es el proceso mental mediante el cual se adquieren conocimientos, destrezas, valores y aptitudes en relación al idioma Inglés.	Tipos de Aprendizaje	Aprendizaje Significativo	C	S	7 8
			U	T	
			E	I	9
			S	O	
			T	N	10
	Estilos de Aprendizaje	Verbal Kinestésico Auditivo Visual	A	A	
				R	11
				I	12
				O	13 14
					15

## TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

Toda investigación se vale de diferentes técnicas para reunir información y obtener datos que sean válidos, seguros y que sustenten el trabajo, según Castañeda, J. (2011)

**Se entiende por técnicas de investigación científica a los instrumentos para la recolección de información. La función de estas técnicas es recoger información importante para plantear ideas, formular problemas, manejar variables, fundamentar hipótesis con sus respectivas demostraciones. [...] ayudan, por medio de métodos a obtener datos específicos de determinados elementos [...]. (p.111)**

El presente proyecto de investigación utilizó la encuesta como técnica para lograr los objetivos, al respecto Castañeda, J. (2011) manifiesta, “ **en esta técnica se trata de obtener datos de información de varias personas en la cual sus opiniones tienen mucha importancia para el investigador [...]. (p.145).**

Se utilizó una serie de preguntas cerradas cuyas opciones de respuesta fueron preparadas con anterioridad. Las preguntas estuvieron relacionadas a los indicadores de las variables y recopiladas en el instrumento llamado cuestionario, Castañeda, J. (2011) asevera que el cuestionario es “**un listado de preguntas que deberán contestar los sujetos de la muestra**”. (p. 146).

La selección de técnicas e instrumentos dieron mayor tecnicidad al proceso investigativo, además de apoyar una recolección correcta y efectiva de datos.

## VALIDACION Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

### Validez

La validez en términos generales se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende investigar, al respecto Pazmiño (2000), asegura **“que el procedimiento más adecuado es el de enjuiciar la representatividad de los reactivos en términos de los objetivos de la investigación a través de la opinión de los especialistas.”** (p. 202)

Específicamente el estudio desarrollado se relacionó con la validez de sus contenidos que constituyo el grado en el cual una prueba está en concordancia con los objetivos de la investigación, se consideró además la vinculación de cada una de las preguntas con el proceso de operacionalización de las diferentes variables de estudio.

Un instrumento puede ser confiable pero no valido, la validez y la confiabilidad del instrumento se lo realizo en base a su contenido y criterio.

Varios son los factores que afectan la validez y confiabilidad de un instrumento, la falta de adecuación a las características del encuestado o que el mismo haya sido hecho para otro contexto, por ello el instrumento debió ser confeccionado evitando estos aspectos.

A fin de cumplir con los requisitos técnicos de validez y confiabilidad se realizó las siguientes tareas:

1. Se consultó a expertos y especialistas en elaboración de instrumentos tomando en cuenta las variables de estudio.
2. Sobre la base de juicio de expertos y los instrumentos de validación, se elaboró la versión definitiva de los cuestionarios.

La documentación que se entrego a los validadores con el fin de que señalen los correctivos, se debió realizar en el instrumento que se aplicó en la investigación es:

1. Carta de presentación
2. Instructivo
3. Matriz de operacionalización de variables.
4. Objetivos del instrumento de diagnostico
5. Formulario para registrar cada ítem.
6. Ficha del validador.

### Confiabilidad

Se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce iguales resultados. Además, para el estudio de la confiabilidad se aplicó una prueba piloto cuyo objetivo fue refinar el instrumento de investigación antes de su aplicación final.

Con los resultados que se obtuvieron se aplicó el Alpha de Cronbach para comprobar la confiabilidad del instrumento de investigación cuya fórmula es:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

$\alpha$  = Coeficiente de Cronbach.

k= número de ítems utilizados para el cálculo.

$\sum V_i$ = sumatoria de las varianzas de los ítems.

$V_t$ = varianza total.

### Confiabilidad del Instrumento de diagnóstico.

DATOS:

k= 15

$\sum V_i=8,130$

$V_t=30,010$

REEMPLAZANDO EN LA FÓRMULA DEL ALPHA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{V_i}{V_t} \right]$$

$$\alpha = \frac{15}{15-1} \left[ 1 - \frac{8,130}{30,010} \right]$$

$$\alpha = 0,781$$

### Confiabilidad del Instrumento de factibilidad

DATOS:

$$k=8$$

$$\sum V_i = 16,389$$

$$V_t = 75,556$$

REEMPLAZANDO EN LA FÓRMULA DEL ALPHA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{V_i}{V_t} \right]$$

$$\alpha = \frac{8}{8-1} \left[ 1 - \frac{16,389}{75,556} \right]$$

$$\alpha = 0,895$$

Los resultados obtenidos se verifican en el cuadro ANEXO C

### Cuadro Nro. 3 Interpretación de los niveles de confiabilidad

ESCALA	NIVELES
Menos de 0,20	Confiabilidad baja
0,21 a 0,40	Confiabilidad ligera
0,41 a 0,70	Confiabilidad moderada
0,71 a 0,90	Confiabilidad alta
0,91 a 1,00	Confiabilidad muy alta

**Fuente:** Metodología de la Investigación Científica de Iván Pazmiño, 2000.

De acuerdo a la interpretación de los niveles de confiabilidad (cuadro 3) se verificó que existe una confiabilidad alta para aplicar los instrumentos, ya que el  $\alpha=0,781$  para el instrumento de diagnóstico y  $\alpha=0,895$  para el instrumento de factibilidad; esto permitió que el estudio sea profesional y digno de consideración.

## **Técnicas para el Procesamiento y Análisis de Datos**

El análisis se realizó destacando las relaciones del uso adecuado de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés hasta obtener un nivel alto.

En esta prueba se identificó el tiempo que utilizaron los investigados para responder los ítemes, así como el grado de dificultad en la comprensión de los ítemes.

Para el procesamiento de datos se realizaron los siguientes pasos:

- Revisión crítica de la información recogida mediante la encuesta y observación.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir faltas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.
- Manejar información (reajuste de cuadros con casillas vacías o con datos tan reducidos cuantitativamente, que no influyen significativamente en los análisis).
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados
- Elaboración de cuadros estadísticos con resultados.
- Elaboración de gráficos.



## **CAPITULO IV**

### **ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS**

Este capítulo contiene el informe de la aplicación de la encuesta y los resultados obtenidos en el diagnóstico de la investigación. Del mismo modo, se utilizó 15 cuadros de frecuencias y porcentajes con sus respectivos gráficos. Además, el procedimiento a seguir consistió en la presentación y análisis de resultados.

Los resultados obtenidos en la investigación fueron tabulados y fueron presentados en cuadros de frecuencia y porcentajes con sus respectivos gráficos tipo pastel, los cuadros y gráficos tienen sus respectivos títulos.

Para la discusión de resultados se confrontara la información obtenida para luego realizar el análisis de cada una de las variables y dar las respectivas conclusiones y recomendaciones.

**RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL PENSIONADO SUDAMERICANO AÑO LECTIVO 2012-2013**

**RESULTADOS**

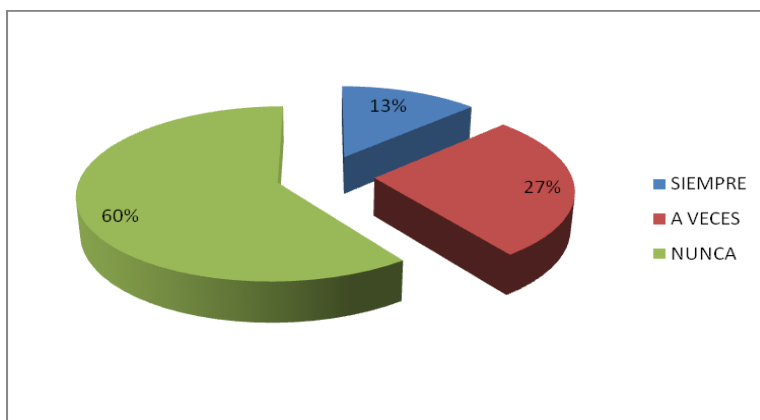
**Ítem 1.-** ¿Los juegos que utiliza tu maestra de Inglés son espontáneos?

Cuadro N° 4 Características del juego

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
1	SIEMPRE	4	13%	13%
	A VECES	8	27%	87%
	NUNCA	18	60%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 1



Fuente encuesta

El ítem N° 1 hace referencia a lo que es el juego y sus características

El 60% considera que no son espontáneos; el 27% que a veces son espontáneos; el 13% indica que siempre son espontáneos.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados consideran que los juegos utilizados por la maestra de Inglés en sus clases no son espontáneos.

Se recomienda utilizar juegos espontáneos y creativos.

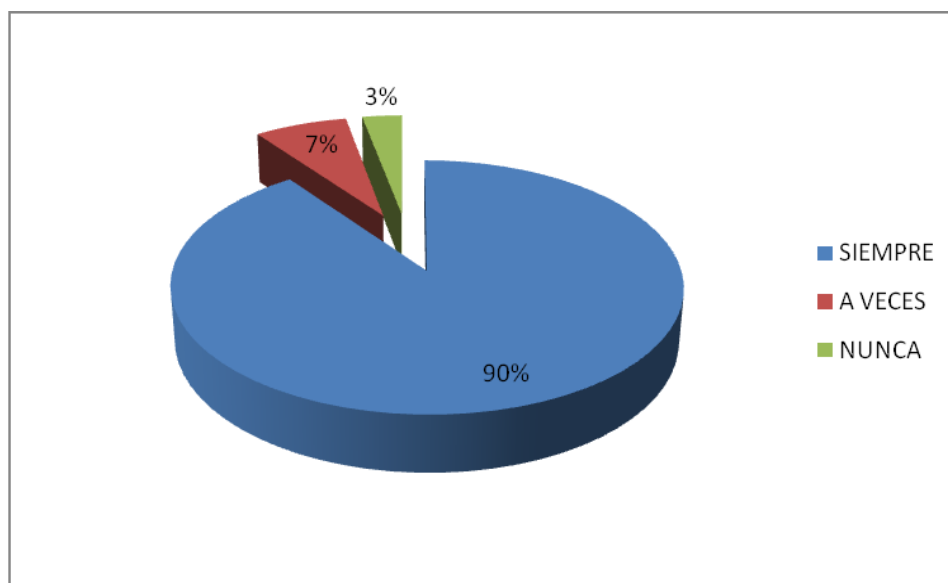
**Item 2.- ¿Te diviertes cuando juegas?**

Cuadro No. 5 Características del juego

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
2	SIEMPRE	27	90%	90%
	A VECES	2	7%	10%
	NUNCA	1	3%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 2



Fuente: Encuesta

El ítem N° 2 hace referencia a lo que es el juego y sus características

El 90% considera que siempre se divierte al jugar; el 7% manifiesta que a veces ; el 3% indica que nunca se divierte.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados considera que el juego genera en ellos diversión.

Se recomienda utilizar frecuentemente juegos en las horas de clase.

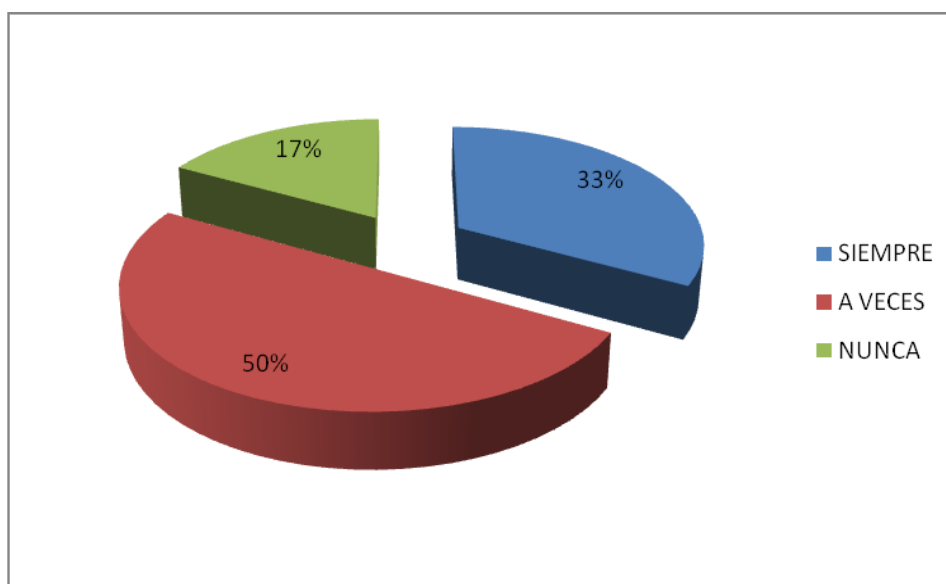
**Item 3.-** ¿Aprendes al imitar a las personas mayores?

Cuadro No. 6 Beneficios del juego

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
3	SIEMPRE	10	33%	33%
	A VECES	5	50%	67%
	NUNCA	15	17%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 3



Fuente: Encuesta

El ítem N° 3 hace referencia a los beneficios que tiene el juego, entre ellos la imitación, ya que el niño o niña cuando imita algún rol de los adultos, está aprendiendo.

El 50% considera que a veces aprende de la imitación; el 33% manifiesta que siempre ; el 17% indica que nunca.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados considera que no siempre aprenden al imitar roles de los adultos.

Se recomienda utilizar juegos que sean atractivos e interesantes para los niños y niñas.

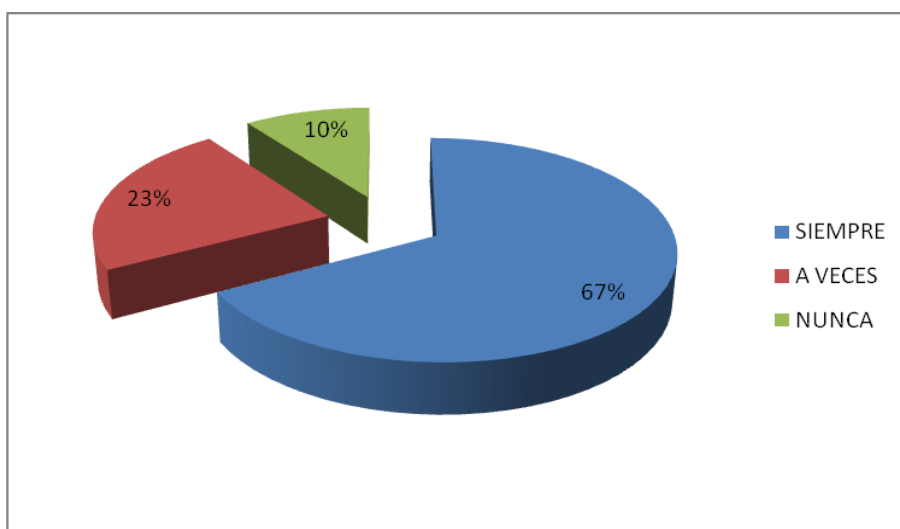
**Item4.-** ¿Crees que el juego es importante para tu desarrollo?

Cuadro No. 7 Importancia del juego

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
4	SIEMPRE	20	67%	67%
	A VECES	7	23%	33%
	NUNCA	3	10%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 4



Fuente: Encuesta

El ítem N° 4 hace referencia a la importancia que tiene el juego en el desarrollo psicomotriz, físico, mental, emocional, social, etc. de los niños y niñas

El 67% considera que siempre el juego es importante para su desarrollo; el 23% manifiesta que a veces ; el 10% indica que nunca.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados considera que jugar les ayuda a desarrollar ciertas capacidades.

Se recomienda aplicar juegos que potencialicen las diferentes capacidades y habilidades de los estudiantes.

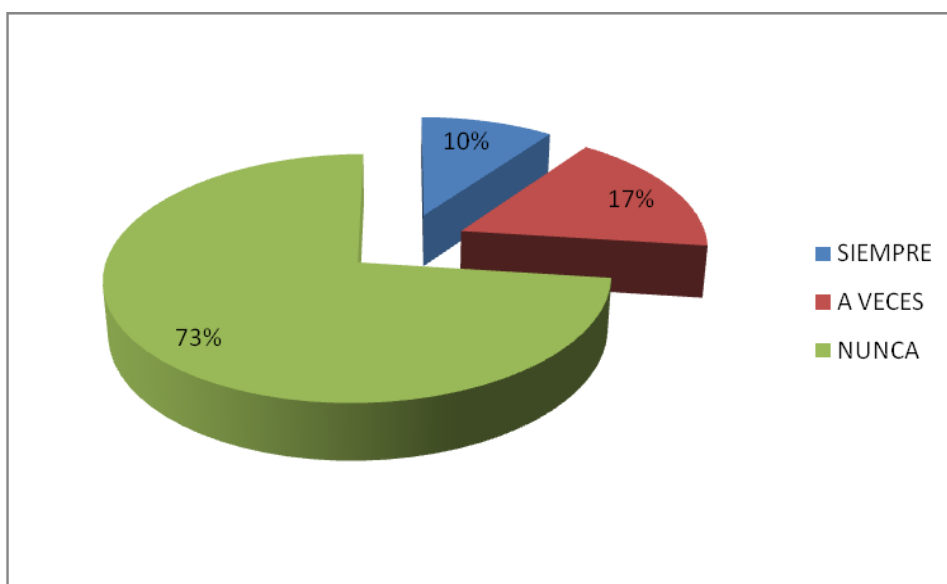
**Item 5.-¿Tu maestra de Inglés usa juegos en sus clases?**

Cuadro No. 8Juego y educación

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
5	SIEMPRE	3	10%	10%
	A VECES	5	17%	90%
	NUNCA	22	73%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 5



Fuente: Encuesta

El ítem N° 5 hace referencia a la relación que existe entre juego y educación

El 73% coinciden en que la maestra de Inglés nunca realiza juegos en sus clases; el 17% manifiesta que a veces; el 10% indica que siempre.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados considera que en las clases de Inglés la maestra no emplea juegos didácticos.

Se recomienda utilizar juegos en las clases de Inglés que generen un aprendizaje significativo.

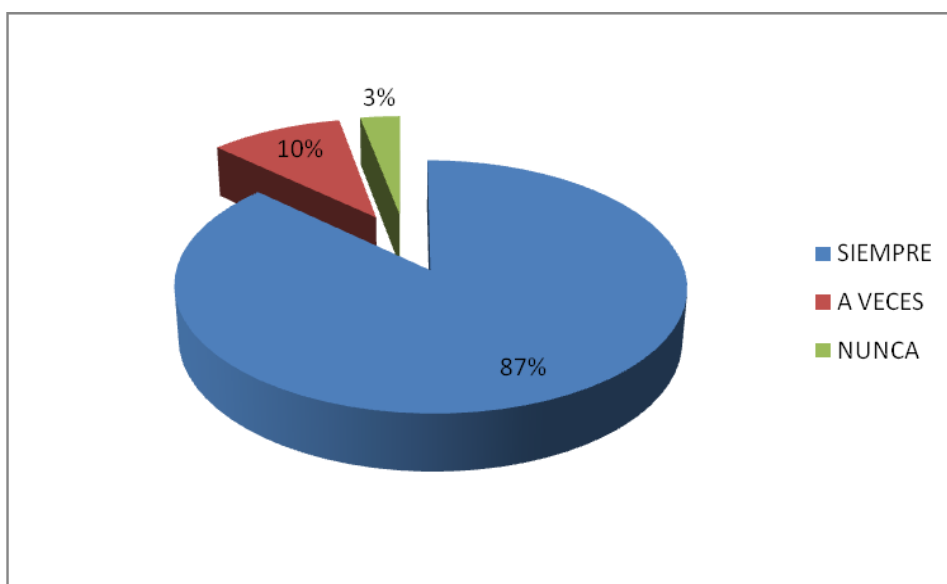
**Item 6.- ¿Te gusta jugar con tus compañeros?**

Cuadro No. 9 Juego y educación

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
6	SIEMPRE	26	87%	87%
	A VECES	3	10%	13%
	NUNCA	1	3%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 6



Fuente: Encuesta

El ítem N° 6 hace referencia a la relación que existe entre el juego y la educación ya que el niño o niña al jugar con sus compañeros de aula está afianzando la convivencia social.

El 87% considera que siempre le gusta jugar con sus compañeros; el 10% manifiesta que a veces; el 3% indica que nunca.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados manifiesta que le gusta participar con sus compañeros de aula en los juegos.

Se recomienda realizar juegos de tipo grupal.



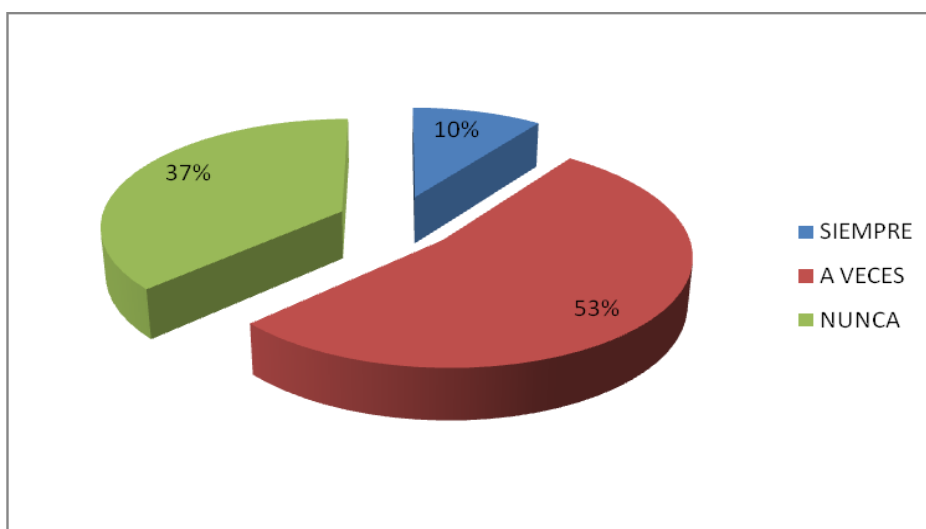
**Item 7.-¿Cuándo participas en un juego tu maestra de Inglés te premia?**

Cuadro No. 10Juego y motivación

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
7	SIEMPRE	3	10%	10%
	A VECES	16	53%	90%
	NUNCA	11	37%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 7



Fuente: Encuesta

El ítem N° 7 hace referencia al juego y la motivación, y enfoca las formas que la maestra utiliza para motivar a sus estudiantes.

El 53% considera que a veces la maestra premia su participación en los juegos; el 37% manifiesta que nunca; el 10% indica que siempre.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados considera que la maestra de Inglés solo algunas veces premia su participación en los juegos.

Se recomienda premiar o felicitar todo clase de logro alcanzado por los niños y niñas por mínimo que sea.

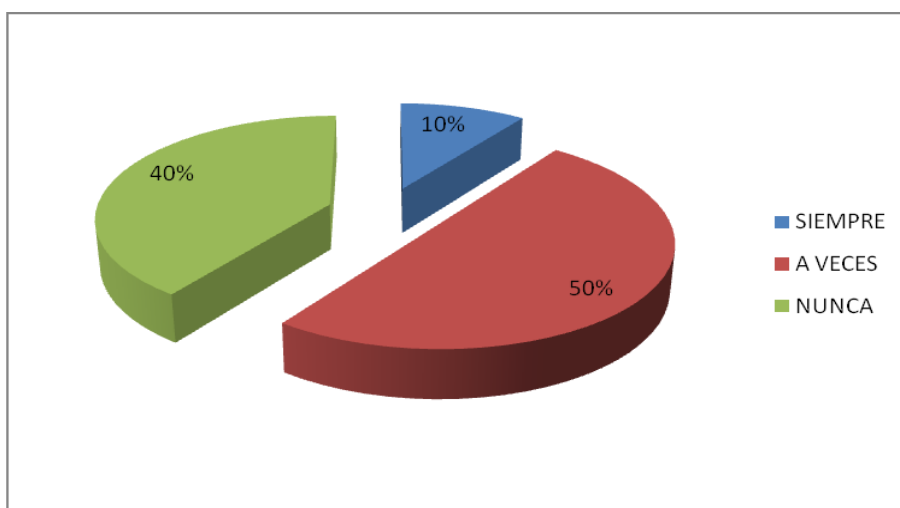
**Item8.-** ¿Tu maestra de Inglés felicita tu participación en los juegos?

Cuadro No. 11 Juego y motivación

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
8	SIEMPRE	3	10%	10%
	A VECES	15	50%	90%
	NUNCA	12	40%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 8



Fuente: Encuesta

El ítem N° 8 hace referencia al juego y la motivación, y enfoca las formas que la maestra utiliza para motivar a sus estudiantes.

El 50% manifiesta que la maestra de Inglés si felicita su participación en los juegos; el 40% manifiesta que nunca; el 10% indica que siempre.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados considera que la maestra solo algunas veces motiva a los niños y niñas felicitando su participación en los juegos.

Se recomienda premiar o felicitar todo clase de logro alcanzado por los niños y niñas por mínimo que sea.

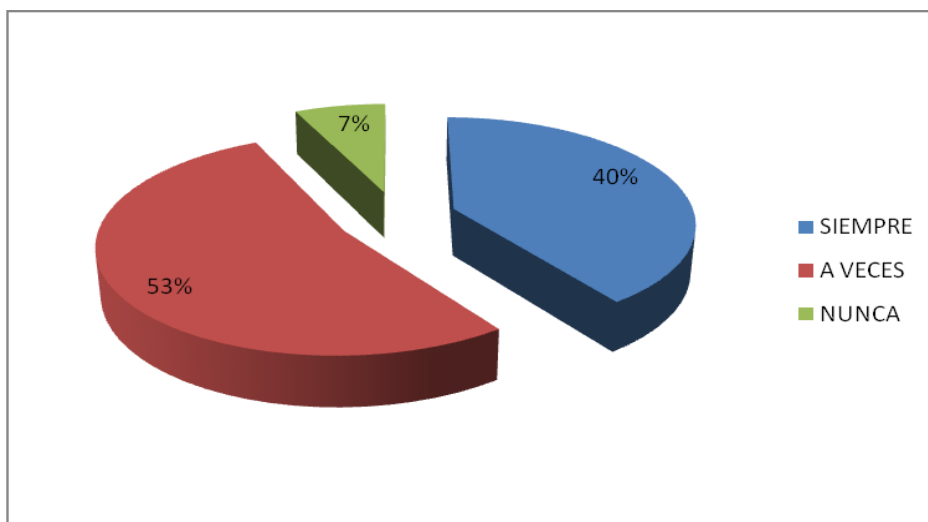
**Item 9.-;** El vocabulario que aprendes en las clases de Inglés se relaciona con los objetos que observas en tu escuela, casa y demás entornos?

Cuadro No. 12 Aprendizaje Significativo

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
9	SIEMPRE	12	40%	40%
	A VECES	16	53%	60%
	NUNCA	2	7%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 9



Fuente: Encuesta

El ítem N° 9 hace referencia al tipo de aprendizaje significativo mediante el cual los niños y niñas adquieren el nuevo conocimiento en base a conocimientos anteriores.

El 53% considera que el vocabulario que aprende a veces tiene relación con su entorno; el 40% manifiesta que siempre; el 7% indica que nunca.

Se concluye que el mayor porcentaje de encuestados considera que el vocabulario que aprende en clases solo algunas veces se relaciona con su entorno escolar, familiar, etc.

Se recomienda que los contenidos impartidos a los niños y niñas estén acorde a su realidad.

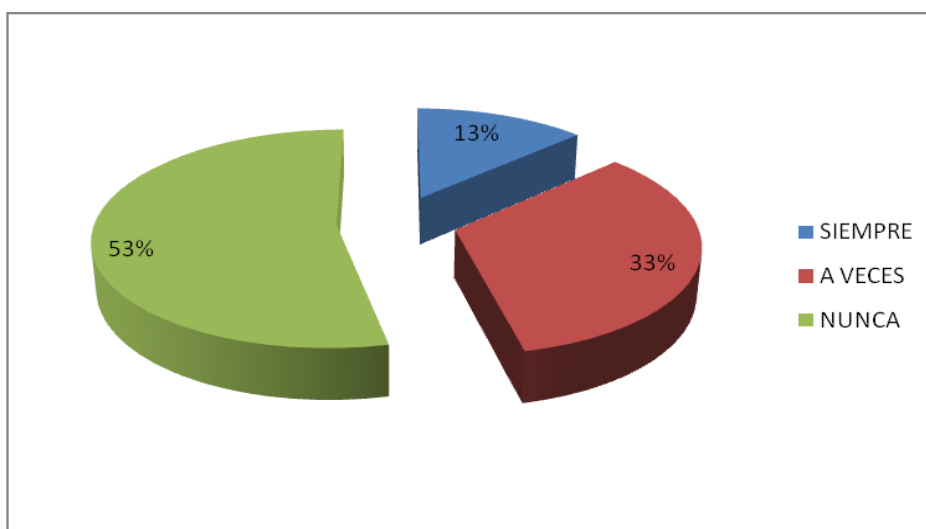
**Item 10.-¿Aprendes Inglés cuando escuchas y repites?**

Cuadro No. 13 Aprendizaje Repetitivo

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
10	SIEMPRE	4	13%	13%
	A VECES	10	33%	86%
	NUNCA	16	53%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 10



Fuente: Encuesta

El ítem N° 10 hace referencia al aprendizaje repetitivo, que consiste en repetir reiteradamente un conocimiento.

El 53% considera que nunca aprende Inglés solo escuchando y repitiendo; el 33% manifiesta que a veces; el 13% indica que siempre.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados no aprende el idioma Inglés al escuchar o repetir palabras, frases, oraciones, etc.

Se recomienda que el aprendizaje del Inglés no se base únicamente en la repetición y memorismo de palabras, frases u oraciones.

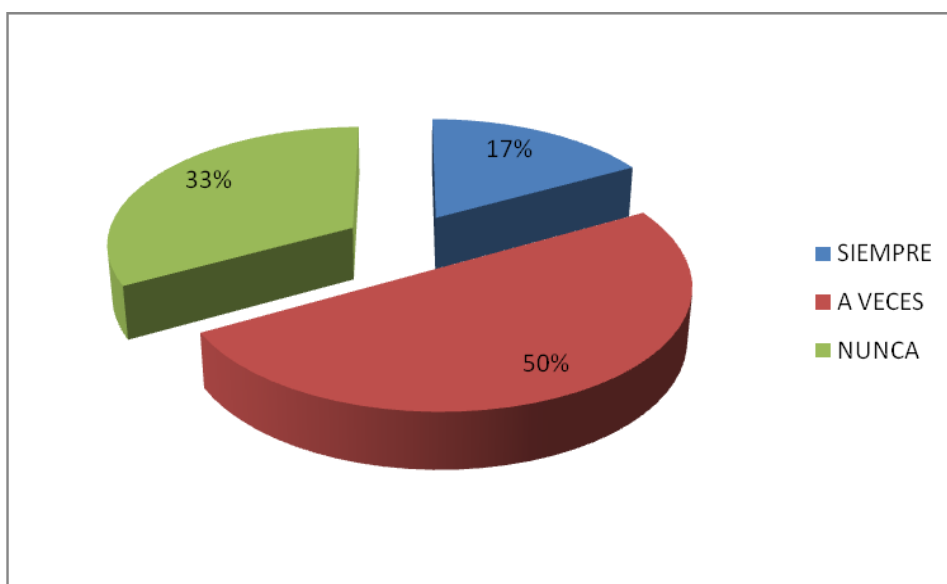
**Item 11.-¿Entiendes las indicaciones y explicaciones que te da tu maestra de Inglés?**

Cuadro No. 14 Aprendizaje Verbal

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
11	SIEMPRE	5	17%	17%
	A VECES	15	50%	83%
	NUNCA	10	33%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 11



Fuente: Encuesta

El ítem N° 11 hace referencia al estilo de aprendizaje verbal que tiene que ver con estímulos verbales

El 50% considera que a veces entiende las indicaciones que da la maestra de Inglés; el 33% manifiesta que nunca; el 17% indica que siempre.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados tiene cierto grado de dificultad para entender las indicaciones y explicaciones que da la maestra de Inglés.

Se recomienda que la maestra aplique nuevas estrategias con las cuales pueda comunicarse eficientemente con todo el grupo de estudiantes.

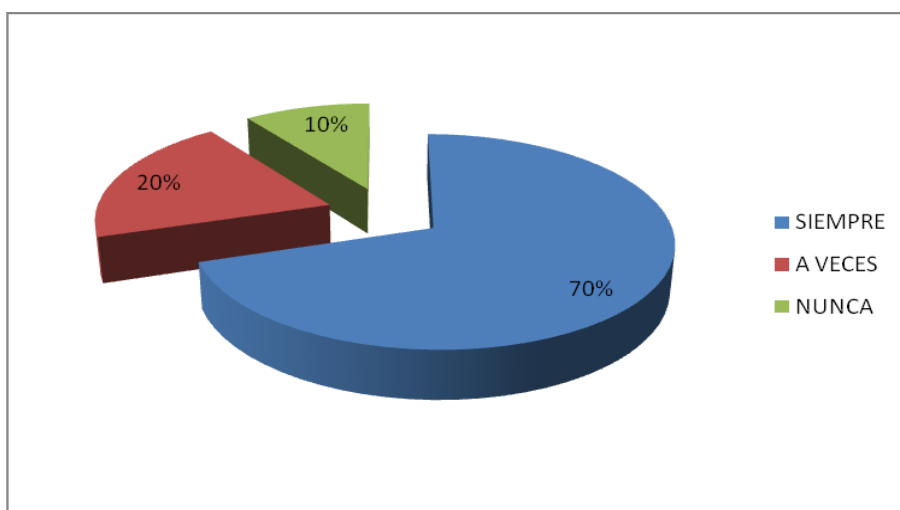
**Item 12.-;**Te gusta que en las clases de Inglés tu maestra te haga recortar, pegar, trazar?

Cuadro No. 15 Aprendizaje Kinestésico

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
12	SIEMPRE	21	70%	70%
	A VECES	6	20%	30%
	NUNCA	3	10%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 12



Fuente: Encuesta

El ítem N° 12 hace referencia al aprendizaje kinestésico que consiste en asimilar la información mediante movimientos corporales

El 70% manifiesta que siempre le gusta realizar actividades motrices en las clases de Inglés; el 20% manifiesta que a veces; el 10% indica que nunca.

Se concluye que el mayor porcentaje de encuestados prefiere aprender Inglés realizando actividades motrices.

Se recomienda realizar con frecuencia actividades motrices y físicas (mímica, dramatizaciones, etc.) en las clases de Inglés.

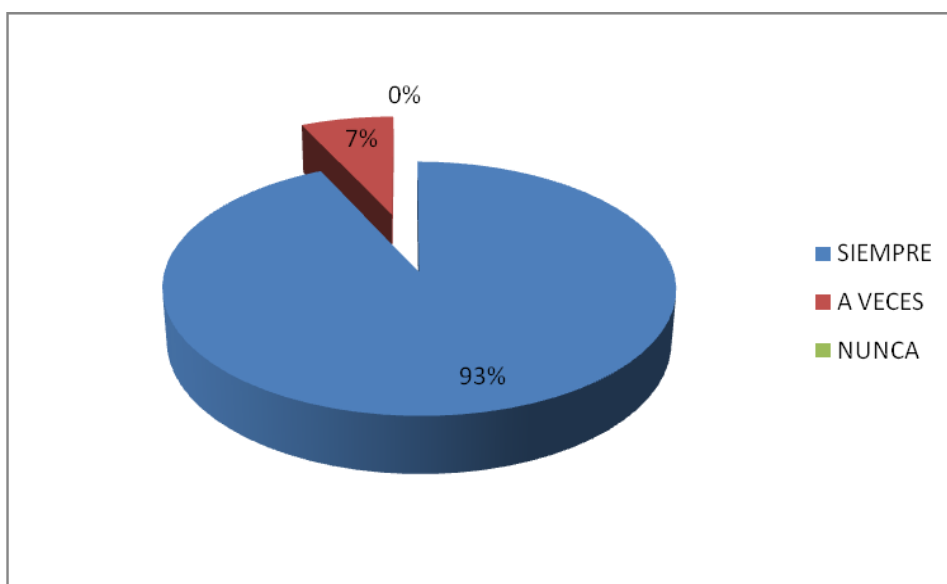
**Item 13.-¿Te gusta aprender Inglés con canciones?**

Cuadro No. 16 Aprendizaje Auditivo

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
13	SIEMPRE	28	93%	93%
	A VECES	2	7%	7%
	NUNCA	0	0%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 13



Fuente: Encuesta

El ítem N° 13 hace referencia al estilo de aprendizaje musical que consiste en aprender el nuevo conocimiento mediante música.

El 93% manifiesta que siempre le gusta aprender Inglés con canciones; y el 7% manifiesta que a veces.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados prefiere aprender el idioma Inglés escuchando canciones y cantando.

Se recomienda emplear canciones en las horas de clase para de esta manera lograr que los niños/as asimilen de una forma divertida los conocimientos.

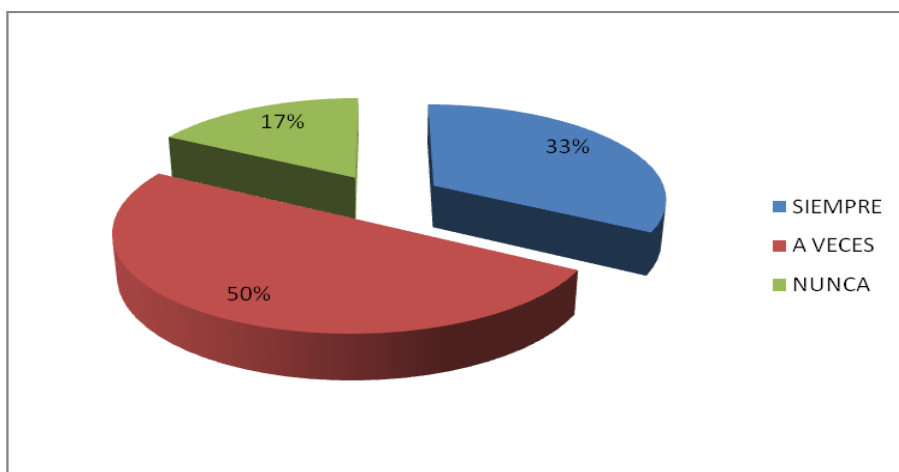
**Item 14.-¿Te gusta aprender Inglés escuchando palabras, rimas o cuentos?**

Cuadro No. 17 Aprendizaje Auditivo

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
14	SIEMPRE	10	33%	33%
	A VECES	15	50%	67%
	NUNCA	5	17%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 14



Fuente: Encuesta

El ítem N° 15 hace referencia al estilo de aprendizaje auditivo que consiste en aprender mediante sonidos, narraciones, melodías.

El 50% considera que a veces le gusta aprender Inglés solo escuchando; el 33% manifiesta que siempre; el 17% indica que nunca.

Se concluye que la mitad de los encuestados consideran que aprenden el idioma Inglés escuchando palabras, rimas, cuentos.

Se recomienda que la aplicación de rimas, cuentos o narraciones se la realice dinámicamente para motivar a los niños/as.



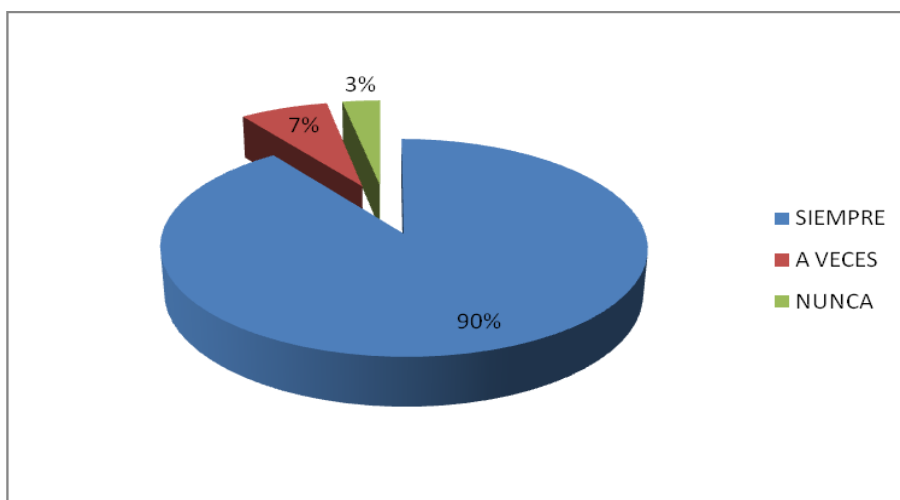
**Item 15.-**¿Te gusta aprender Inglés mirando imágenes, dibujos, videos?

Cuadro No. 18 Aprendizaje Visual

ITEM	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	RESULTADO
15	SIEMPRE	27	90%	10%
	A VECES	2	7%	
	NUNCA	1	3%	
	TOTAL	30	100%	

Fuente: Encuesta

GRAFICO No. 15



Fuente: Encuesta

El ítem N° 14 hace referencia al aprendizaje visual que consiste en aprender mediante la visualización de imágenes, objetos, escenas, etc.

El 90% manifiesta que siempre le gusta aprender Inglés mediante dibujos, videos. El 7% señala que a veces y el 3% nunca

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados se siente motivado para aprender el idioma Inglés si miran u observan dibujos, imágenes, videos.

Se recomienda mucho material visual (flashcards, posters, videos) en las clases de Inglés.

## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### Respuestas a las Preguntas Directrices

P: ¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés de niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano?

R: Las actividades lúdicas son muy importantes y de mucha utilidad en el aprendizaje del idioma Inglés pues su ejecución en las horas de clase motiva considerablemente a los estudiantes y los predispone a que el aprendizaje de este idioma sea mucho más significativo.

P: ¿Poseen las actividades lúdicas un carácter motivador que estimula a los niños y niñas y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas?

R: Las actividades lúdicas constituyen una alternativa innovadora, creativa y diferente de transmitir los conocimientos referentes al idioma por tal razón son actividades que fomentan en los estudiantes el gusto y el interés por aprender.

P: ¿Optimiza el aprendizaje del idioma Inglés el uso de juegos?

R: Los juegos poseen un gran valor educativo y son un detonador del aprendizaje, por esta razón se considera que los juegos si optimizan y buscan mejorar el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera siempre y cuando su aplicación tenga una estructura, un sentido y contenido.

P: ¿Aplican los maestros de Inglés actividades lúdicas en sus horas de clase ?

R: De acuerdo a los resultados obtenidos en las encuestas, los maestros de Inglés no utilizan frecuentemente actividades lúdicas en sus clases , esto ha generado que los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano no estén motivados en aprender este idioma, pues la actual forma de enseñar se basa en el método tradicional que se centra solamente en receptar y repetir contenidos.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

En este capítulo se presenta las conclusiones y recomendaciones generales que están íntimamente relacionadas con el procesamiento de datos. A través de las tablas y gráficos ha sido posible describir las variables y su nivel de correlación.

#### **Conclusiones**

- De los resultados obtenidos en la investigación a través de las encuestas aplicadas a los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano:
- Se concluye que los juegos utilizados por los maestros en las clases de Inglés no son frecuentes ni espontáneos, por el contrario son rígidos y repetitivos y no fomentan el interés por aprender este idioma.
- Se concluye que los niños y niñas consideran que el juego además de proporcionarles diversión y permitirles relacionarse con sus compañeros posee gran importancia ya que ayuda a su desarrollo físico, mental, emocional, social.
- Se concluye que la participación de los niños y niñas en los juegos o en las horas de clase no es reconocida, es decir no existe una motivación extrínseca por parte de los docentes.
- Se concluye que la mayor parte de niños y niñas encuestadas se identifica con el estilo de aprendizaje kinestésico.
- Se concluye que la mayor parte de niños y niñas encuestadas se identifica con el estilo de aprendizaje visual.
- Se concluye que la mayor parte de niños y niñas encuestados se identifica con el estilo de aprendizaje musical-auditivo.

## **Recomendaciones**

- Se recomienda utilizar juegos que sean creativos, innovadores, espontáneos para de esta manera motivar a los niños y niñas y lograr que aprendan el idioma Inglés eficientemente.
- Se recomienda utilizar frecuentemente juegos en las clases de Inglés que además de afianzar los conocimientos ayuden a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y capacidades.
- Se recomienda que los maestros de Inglés feliciten o premien la participación y logros alcanzados por los estudiantes en sus horas de clase.
- Se recomienda utilizar juegos o actividades lúdicas que permita a este grupo de niños y niñas asimilar la información mediante movimientos del cuerpo ya que para aprender Inglés necesitan moverse o tener algo en sus manos.
- Se recomienda aplicar juegos o actividades lúdicas que permita a este grupo de niños y niñas asimilar la información mediante la visualización de dibujos, imágenes, objetos además de la utilización de videos, juegos de computadora.
- Se recomienda aplicar juegos o actividades lúdicas que permita a este grupo de niños y niñas asimilar los nuevos conocimientos mediante palabras, narraciones, rimas, sonidos, melodías, canciones.

**CAPITULO VI**  
**LA PROPUESTA**

**PROPUESTA DE UN MANUAL DIDACTICO DE JUEGOS PARA MEJORAR EL  
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES.**

**AUTORA: ADRIANA MARIBEL ORTEGA**

**TUTOR: DANIEL HERRERA. ESP, MSC.**

Quito, Septiembre, 2012

## TABLA DE CONTENIDOS

### CAPITULO VI

LA PROPUESTA.....	61
INTRODUCCION.....	65
Objetivos de la Propuesta.....	65
Objetivo General.....	65
Objetivos Específicos.....	66
Justificación de la propuesta.....	66
ESTRUCTURA DE UN MANUAL DIDACTICO.....	67
Definición.....	67
Índice.....	67
Presentación.....	67
Recursos Didácticos.....	67
Objetivo(s) General(es).....	67
Objetivos Específicos.....	67
Desarrollo de contenidos.....	68
Actividades para el estudiante.....	68
METODOLOGIA.....	68
ACTIVIDADES LUDICAS.....	69
JUEGO.....	69
DIDACTIC GAMES.....	70
Bingo.....	70

Climb the tower.....	71
Hangman.....	72
Spelling bee.....	73
Tic-tac-toe.....	74
Body writing.....	75
Mime it.....	76
Musical Dictation.....	77
Musical Numbers.....	78
Draw it.....	79
Air writing.....	80
Memory.....	81
The bell game.....	82
Simon says.....	83
Chinese whispers.....	84
I spy.....	85
Dictation race.....	86
SONGS	
The wheels on the bus.....	87
Butterfly.....	87
The ants go marching.....	88
Let's go to the park.....	88
I eat breakfast.....	90
Key Answers.....	91

## REFERENCIAS

Bibliografía..... 97

Netgrafía..... 97



## INTRODUCCIÓN

### {xe "INTRODUCCIÓN"}

Este manual fue diseñado para los docentes especializados en el área de inglés que trabajan con niños/as de Segundo Año de Educación Básica. El propósito de este manual es ayudar tanto a profesores como a los niños con juegos creativos y efectivos y además para que los docentes tomen acertadas decisiones acerca del rol de las actividades lúdicas en el aula para alcanzar efectividad en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante las mismas.

Este manual ofrece a los docentes y a los niños/as de Segundo Año de Educación Básica una gran variedad de juegos que se los ha recolectado, seleccionado cuidadosamente y adaptado en su parte estructural y funcional de diferentes recursos tales como revistas, libros e internet para satisfacer la curiosidad e interés de los docentes.

Cada juego tiene su respectiva instrucción para facilitar la comprensión de los profesores. Estos juegos pueden ser utilizados en las horas de clase tanto dentro como fuera del aula.

La investigación indica que los niños/as podrían mejorar su aprendizaje del idioma Inglés si están debidamente motivados y esta motivación se la podría lograr mediante la utilización de juegos organizados y creativos en las horas de clase.

Esta manual contiene juegos en los que se necesita aplicar la memoria, el desplazamiento físico, el trabajo en grupo, el trabajo en parejas, la socialización, la expresión oral, gestos y mímica. Estos juegos son de gran ayuda tanto para docentes como para los niños/as pues harán que la adquisición de los nuevos conocimientos se la haga de una forma más motivadora y divertida. Consecuentemente, mejoraran el aprendizaje del idioma inglés y desarrollaran un pensamiento crítico.

## OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

### Objetivo General{xe "Objetivo General"}

Aplicar diferentes actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés

### Objetivos Específicos{xe "Objetivos Específicos"}

- Proporcionar a los docentes juegos creativos para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.
- Motivar a niños/as al aprendizaje del idioma Inglés mediante su participación en juegos que han sido seleccionados de acuerdo a la edad y necesidades.

## JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

### {xe "Justificación"}

Este manual de juegos se lo realiza debido a la falta de utilización de actividades lúdicas por parte de los docentes especializados en el área de Inglés, lo cual ha generado que los niños/as de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano, no muestren interés ni motivación por aprender el idioma Inglés, las clases se han tornado repetitivas y monótonas. Por tal razón esta investigación busca mejorar y optimizar el aprendizaje del idioma inglés a través de la utilización de actividades lúdicas.

Este manual está enfocado en incentivar a los docentes a usar actividades lúdicas en sus horas de clase para de ésta manera ayudar a los niños/as a aprender de forma eficiente, participativa y divertida el idioma Inglés.

El juego posee un enorme valor educativo y debe estar presente en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje de los seres humanos. Por esta razón este manual de juegos busca mejorar la calidad en el aprendizaje del idioma Inglés creando en el aula un ambiente de motivación e interés.

Investigaciones relacionadas a la importancia de las actividades lúdicas manifiestan que el juego es un verdadero detonador del aprendizaje. Este manual busca facilitar el trabajo de los docentes, pues es una herramienta de apoyo que les dotará de una variedad de juegos que ayudarán a que sus clases sean más dinámicas y eficaces y facilitará también el aprendizaje de los niños/as pues a través de los juegos aprenderán eficazmente y activamente los contenidos que son impartidos de acuerdo a su edad y que les permitirá entender y expresarse correctamente en Inglés.

## ESTRUCTURA DE UN MANUAL DIDACTICO{xe "Estructura de una Guía Didáctica"}

### Que es un Manual

Un manual didáctico es un material educativo que se constituye en una herramienta valiosa de motivación para los estudiantes y de apoyo para los docentes; es además una pieza clave para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje ya que a través de diversos recursos didácticos promueve el aprendizaje en los estudiantes.{xe "Que es una Guía Didáctica"}

La estructura de un manual es la siguiente:

**El Índice:** En el debe consignarse todos los títulos, ya sean de 1º, 2º o 3º nivel, y su correspondiente página para que, como en cualquier texto, el destinatario pueda ubicarlos rápidamente.

**Presentación:** Antecede al cuerpo del texto y permite al autor exponer el propósito general de su obra, orientar la lectura y hacer consideraciones previas que considere útiles para la comprensión de los contenidos de la guía.

**Recursos Didácticos:** Se ofrece una breve descripción de los recursos didácticos que se utilizarandurante el curso.

**Objetivo (s) General (es):** Permiten identificar el conocimiento, las habilidades, las actitudes y las aptitudes, o bien las competencias que el estudiante debe desarrollar, a fin de orientar el aprendizaje. Los objetivos generales deben redactarse de tal manera que reflejen el propósito final del curso. A partir de los objetivos generales se derivan los objetivos específicos y de éstos los de cada tema y clase, respectivamente. Los objetivos generales marcan las directrices para conformar las evaluaciones que integran los aprendizajes alcanzados por los estudiantes.

**Objetivos Específicos:** La selección de contenidos y la forma de presentación que pueda adoptar un autor, debe estar orientada siempre por la definición previa de objetivos explícitos. Los objetivos enuncian de manera clara y precisa las “conductas de salida” de los educandos: aquello que se espera que los estudiantes sean capaces de hacer al finalizar el estudio del tema, subtema, clase, evaluación o cualquier otra actividad de aprendizaje, que no hubieran podido hacer antes de estudiarlo. Los objetivos se formulan de tal manera que puedan ser evaluables. Por eso su redacción debe describir, de

la forma más exacta posible, una actividad que el estudiante pueda realizar explícitamente y que el docente pueda observar y calificar de manera objetiva

**Desarrollo de Contenidos:** Presentación general de la temática del programa, ubicándola en su campo de estudio, en el contexto del curso general y destacando el valor y la utilidad que tendrá para el futuro de la labor profesional del usuario.

**Actividades para el Estudiante:** Una vez presentados los nuevos contenidos, es indispensable incluir actividades que el docente aplicará a los estudiantes a fin de desarrollar las competencias o capacidades planteadas en los objetivos generales y específicos. En este apartado se proporciona al participante actividades y ejercicios de tipo individual o grupal que los ayuden a relacionar la información con su realidad o a profundizar en el conocimiento de algún aspecto. Esto fomenta la transferencia de los aprendizajes mediante la realización de prácticas en las que el estudiante aplique los conocimientos a situaciones nuevas. Se deben evitar las actividades que sean simplemente una repetición o memorización de lo estudiado y presentar actividades y juegos novedosos y creativos que promuevan un aprendizaje significativo.

## METODOLOGIA

Para la aplicación de la metodología en este manual de Juegos Didácticos se ha tomado en cuenta que en el Pensionado Sudamericano no se utiliza frecuentemente juegos en el aprendizaje del idioma Inglés. Por este motivo se ha diseñado un manual de juegos didácticos, con lo cual se pretende mejorar el aprendizaje del Inglés de los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica.

Las actividades y juegos que integran el presente manual didáctico son de fácil aplicación metodológica, y no requieren, en su mayoría, materiales costosos o difíciles de conseguir. Por el contrario, se pretende que estos juegos sean sencillos de realizar para que los docentes del Pensionado Sudamericano los apliquen de manera eficiente y exitosa.

Para que estas actividades lúdicas se puedan llevar a cabo de la mejor manera posible, a continuación se presentan algunos puntos importantes que el educador debe tomar en cuenta:

- \*Tener preparado el material necesario para cada juego antes de iniciar.
- \*Plantearse un objetivo, es decir, qué se quiere lograr con el juego.
- \*Realizar una planeación diaria para prevenir posibles percances, y tener planes de acción alternativos que no alteren el objetivo de las actividades lúdicas a realizarse.
- \*El educador deberá dar las instrucciones de cada juego de manera fuerte y clara, y asegurarse de que todos los niños y niñas las comprendan.
- \*Posterior a la explicación, el educador deberá realizar o demostrar el juego a manera de ejemplo para los pequeños.
- \*En cada clase el educador participará activamente no sólo como instructor, sino también como integrante de los juegos para que incite y motive a los niños y niñas.
- \*El profesor brindará suficiente libertad a los estudiantes para que realicen las diferentes actividades lúdicas pero manteniéndose siempre atento para ayudarlos, si así lo requieren.
- \*Durante el transcurso del juego el educador deberá estar atento a las acciones de los niños y niñas para realizar observaciones pertinentes sobre su desempeño.

## **ACTIVIDADES LUDICAS**

Las actividades lúdicas son consideradas una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan, el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

## JUEGO

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños y niñas incluyen en sus juegos nacen de la propia epistemológica del ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje. Además el juego es la fuente de las primeras impresiones y el adiestramiento de las actividades para las faenas futuras de la vida real por esta razón merece una especial atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues por ser una actividad natural y espontánea de la niñez ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógica en general.

La contribución del profesor en los juegos de los niños y niñas pueden hacerse de tres maneras: Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño o niña a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego. Aplicar metódicamente los juegos que conozca y haciendo acopio para aumentar el número de ellos, inventando nuevos juegos.

Los juegos son actividades simples, susceptibles de imaginarlas, arreglarlas y aplicarlas con la combinación metódica de probar sus resultados. Es de esta manera como los profesores contribuyen en los juegos escolares inventando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del profesor.

## DIDACTIC GAMES

### GAME N° 1

#### BINGO

Level: Second Basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To identify and name animals

#### Instructions:

Attach flashcards about any vocabulary onto the board.

Ask children to fold a sheet of paper into six and draw lines along the folds.

Have them choose six pictures and draw one in each space.

Shuffle the flashcards and display them one by one.

Children should name the pictures and cross them out on their bingo cards

The first student to cross out his or her entire card shouts “bingo”.

Example:

Teacher show a flashcard and says: Look, I have a ..... (Students name the picture)  
Cross it out.

#### BINGO



## GAME N° 2

### CLIMB THE TOWER

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To recognize and name school objects and colors.

#### Instructions:

Draw a ladder going up a tower on the board.

Divide the group into teams.

Ask questions and for each correct answer, the team goes up a step.

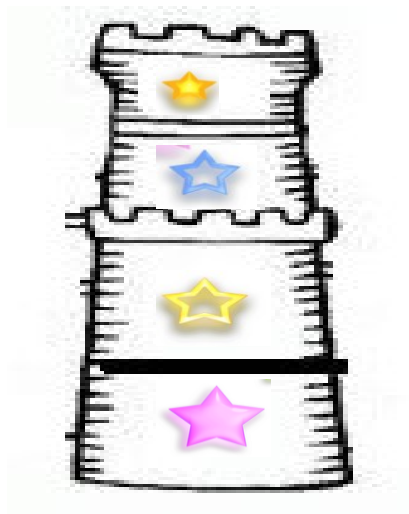
The first team to get to the top is the winner

Example:

Teacher says: What color is your pencil?

What color is your ruler?

What color is your book?





### GAME N° 3

#### HANGMAN

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To pronounce the alphabet correctly

#### Instructions:

Choose a word, write as many blanks as it has letters and fill in the first letter.

Draw the hangman scaffold.

Ask children to discover the Word by guessing one letter at a time.

If a child guesses correctly, fill in the blank.

If not, draw a part of the body and write the letter beside the hangman.

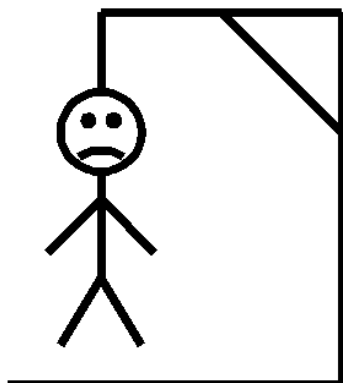
The game is over when the students guess the word or the entire hangman has been drawn.

Repeat the procedure with the remaining words.

Example: Children say : Put a R

Put a N                      O   ....   A   .....   .....   E

Put a G



## GAME N° 4

### SPELLING BEE

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To spell words correctly

#### Instructions:

Determine who will go first by drawing numbers (this is the fairest method)

Ask the first child to spell a word.

Write down the Word on the board as he or she spells it.

Each child says the Word, spell it, and says it again.

If the child has spelled the Word right, the next student gets a new Word.

Each child says the word he or she has gotten, spells it, and says it again.

If not, he or she is out of the game and the next student has to spell that word

Example:

Children say: mouse m-o-u-s-e

Pear p-e-a-r

Sister s-i-s-t-e-r



dreamstime.com

## GAME N° 5

### TIC-TAC-TOE

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To recognize and name fruits

#### Instructions:

Draw two sets of parallel lines to make a tic-tac-toe grid.

Divide the class into two teams.

Place a flash card on each square of the grid.

Have a child choose a flashcard and name it.

If the child is correct, have him or her draw an O or an X on the grid.

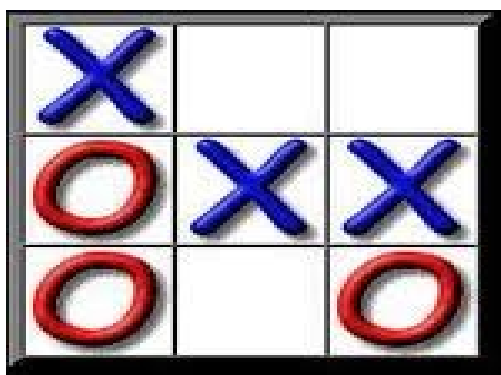
The first team to get three in a row wins the game.

Repeat the procedure several times

Example:

Teacher says: What is it?

Student: It is an apple



## GAME N° 6

### BODY WRITING

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To identify the letters of the alphabet.

#### Instructions:

Divide the class into two teams.

Put the flashcards in a bag.

Ask a child from one team to leave the classroom.

Give his or her team a flashcard and have them form the word with their bodies, using one letter per child.

The child who left the room returns and tries to read the word.

If he or she does it correctly, the team wins a point.

Continue with the other team.

Repeat the procedure until all the flashcards have been used.

Example:

Teacher says: With you friend make a M

With your friend make a A



## GAME N° 7

### MIME IT

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To recognize actions

#### Instructions:

Divide the class into two teams.

Ask a volunteer from each group to go to the front.

Give them a flashcard and ask them to mime the words on it for their teams.

Award a point to the team that guesses first.

Repeat the procedure with different words

Example:

Teacher says: Look at the flashcard and mime it (JUMP)

Look at the flashcard and mime it (RUN)



## GAME N° 8

### MUSICAL DICTATION

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To identify and write clothes

#### Instructions:

Choose a piece of music that children will enjoy.

Divide the class into teams of three or four.

Take a pencil and quickly pass it from one child to the next within the group as the music plays.

When the music stops, the child who has just received the pencil writes down on a piece of paper what you dictate to him or her.

Children get a point for each correct word or sentence.

The team with the most points at the end of the dictation wins the game.

\*Some ways in which you can build up the difficulty of the dictation are:

-Start with single words.

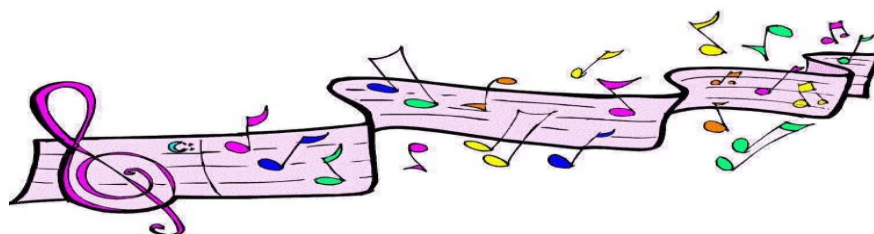
-Build to short phrases.

-Expand to full sentences

Example. (Music plays)

Teacher says: Stop, write pants

(Student writes the word PANTS on a piece of paper)



## GAME N° 9

### MUSICAL NUMBERS

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To recognize the numbers from 1 to 10

#### Instructions:

Play some music and encourage children to walk around the classroom or to dance

Pause the music and name a number from 1 to 10

Have children form groups of the mentioned number

Repeat the procedure several times with different numbers

Example: (Music Plays)

Teacher says: Form groups of 6

Form groups of 8



## GAME N° 10

### **DRAW IT**

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To identify and name food

#### **Instructions:**

Divide the class into four teams and invite a volunteer from one team to the board.

Show the volunteer a flashcard in secret.

Blindfold the volunteer.

He or she has one minute to draw the item on the board for his or her team to guess.

If the team guesses correctly, they win a point.

If not, the first other team to guess correctly wins a point.

Play one or two rounds.

Example.

Teacher says: Look at the picture

Draw it on the board

Guess. What is it?

Student: It is a carrot





## GAME N° 11

### AIR WRITING

Level: Second basic year children

Assessment: 10 points

Objective: To say toys.

#### Instructions:

Divide the class into pairs.

A child writes a word or draw a picture in the air.

His or her group guesses the word.

**Variation:** This can also be played as Back Writing, that is, writing the word on the back of a child and he or she has to guess the Word.

Example:

Teacher says. Draw a picture in the air

Guess. What's the picture?

Student: A car



## GAME N° 12

### MEMORY

Level: Second basic year children

Assessment: 10 points

Objective: To remember and follow models

#### Instructions:

Divide the class into pairs.

Shuffle the flashcards.

Show five cards, one by one, very quickly.

Children should try to remember the pictures and write them down in the same order in their notebooks.

The pair that remembers the most wins the game.

Example:

Teacher says: Look at these flashcards

Now draw the same pictures of the flashcards in the same order.



## GAME N° 13

### THE BELL GAME

Level: Second basic year children

Assessment: 10 points

Objective: To name the family members

#### Instructions:

Place two bells on a desk, one for each player.

Divide children into two groups.

Have the first player from each team go to the desk.

Explain to children that you are going to show them a flashcard.

The first child to ring the bell and say the word correctly gets one point for his or her group.

If the child rings the bell, but cannot say the word immediately, his or her team loses a point.

If the child says the word incorrectly the other player gets a chance to say the word, but this time for two points instead of one.

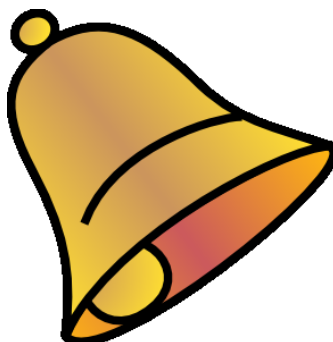
If both players miss the word, call on someone else in the class to help the players. In this case, no points are awarded.

Example:

Teacher says: Who is he?

(student rings the bell and answer)

Student: He is a dad



## GAME N° 14

### SIMON SAYS

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To name follow instructions

#### Instructions:

Give commands to the class.

Explain to children that if the command begins with Simon says, they should follow it.

If not, they should stand still:

T: Simon says touch your eyes (children touch their eyes)

T: Simon says touch your toes ( children touch their toes)

T: Touch your head (children stand still )

Example:

Teacher says: Simon says STAND UP

Simon says HANDS UP

Sit down



## GAME N° 15

### CHINESE WHISPERS

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To pronounce words, phrases or sentences correctly

#### **Instructions:**

Divide the class into two teams.

Whisper a sentence, phrase or question into the ear of the first child.

This child then turns and whispers what he or she heard into the ear of the child next to him or her.

The whisper is passed on until it reaches the last child at the end of the line.

Then that child has to say out loud what he or she heard.

Example:

Teacher says: I like English (Teacher whispers this sentence into the ear of the first student)

Student: (Student then, turn and whispers what he or she heard into the ear of the student next to him or her)



## GAME N° 16

### ISPY

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To identify and name adjectives and colors

#### Instructions:

Look around the classroom and silently select an object that can be seen by everybody.

Say: I spy and then give some description of the object, such as something red / big/ small/, round., something beginning with the letter and so on.

Children take turns trying to guess what the object is

Let the students who correctly guesses the selected item pick the next object.

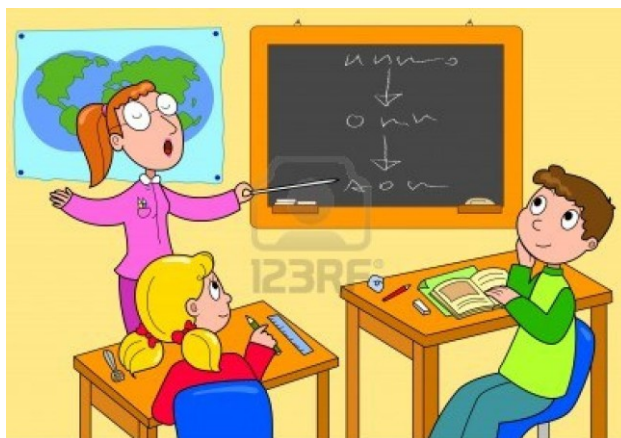
Example:

Teacher says: I spy something red and round

Where is it?

(Children look for the object and show it)

Student: It is a circle



## GAME N° 17

### DICTATION RACE

Level: Second basic year children

Assessments: 10 points

Objective: To write words correctly

#### Instructions:

Stick the flashcards or texts in four places around the room, where children cannot easily read and look them.

Divide the class into four teams.

Teams choose a volunteer to go to their assigned, text, memorize a sentence, return and dictate the sentence to the team.

Another child on the team writes the sentence and the team checks that it is correct.

A new volunteer goes to the text to memorize the next sentence and dictate it to the team.

Teams continue until they have the complete text.

The first team with a complete and correct text is the winner.

Example:

Teacher says: Go to your assigned texts

Memorize the words

Now return to your team. Dictate the words another child on the team

(Then teacher checks that the words are correct)



## SONGS

### THE WHEELS ON THE BUS

The wheels on the bus go round and round (Make circular motions with arms)

Round and round

Round and round

The wheels on the bus go round and round

All through the town

The wipers on the bus go swish, and swish ( Motion back and forth with hands)

Swish and swish

The horn on the bus goes beep and beep (Open and close hands)

Beep and beep



### BUTTERFLY

Butterfly, butterfly, pretty little butterfly

Butterfly, butterfly

Wave to me when you go by.(Cross thumbs and wave hands)

Bye, bye butterfly





## THE ANTS GO MARCHING

The ants go marching (one by one)

Hurrah, hurrah

The ants go marching (one by one)

Hurrah, hurrah

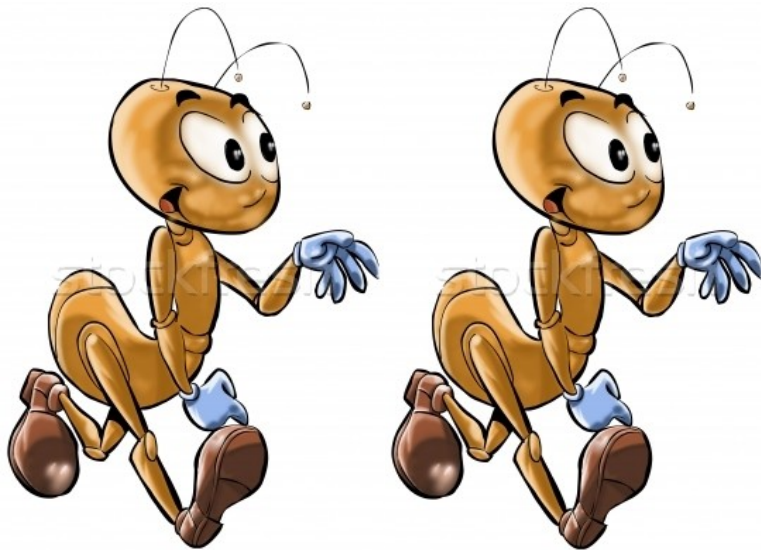
The ants go marching (one by one)

The Little one stops to (have some fun)

And they all go marching down into the ground

To get out of the rain

Boom, boom, boom



## LET'S GO TO THE PARK

Let's go to the park (March in place)

Let's go to the park

Hi ho, hi ho.

Let's go to the park

Let's swing on the swing (Make swinging motion with arms)

Let's slide down the slide (Make sliding motion with arms)

Let's climb the monkey bars (Mime climbing the monkey bars)

Let's sit on the bench ..... (Sit down on the floor)



## I EAT BREAKFAST

I eat breakfast in the morning in the morning

In the morning. In the morning

I eat breakfast in the morning

And then I go to school



## KEY ANSWERS

### GAME N° 1

Bee	monkey
Horse	dog
Wolf	butterfly

### GAME N° 2

Answers will vary depending on the school objects of children

### GAME N°3

N o ..... b ..... k	(notebook)
S ..... s ..... s	(scissors)
H ..... e	(house)
B ..... t .....	(brother)
..... e n	(green)

### GAME N° 4

Answers will vary

### GAME N° 5

#### FRUITS

Apple	pear
Banana	orange
Lemon	pineapple
Strawberry	grape
Watermelon	mango

GAME N° 6



## **GAME N° 7**

### **ACTIONS**

Jump	run
March	walk
Swim	fly

## **GAME N° 8**

### **CLOTHES**

Pants	jacket
t-shirt	shoes
cap	gloves
skirt	dress

## **GAME N° 9**

### **NUMBERS**

Groups of 6	Groups of 10
Groups of 3	Groups of 2
Groups of 7	Groups of 5

## **GAME N° 10**

### **FOOD**

Carrot	cookie
Hamburger	cupcake
Donut	hot dog
Cake	cheese

### **GAME N° 11**

#### **TOYS**

Car	ball
Robot	doll
Kite	train
Balloon	boat

### **GAME N° 12**

Model 1: book, eraser, ruler, sharpener, desk

Model 2: dog, cat, rabbit, fish, turtle

Model 3: circle, triangle, square, rectangle

### **GAME N° 13**

#### **FAMILY MEMBERS**

Mom	Dad
Sister	baby
Brother	grandmother
Grandfather	

### **GAME N° 14**

Simon says STAND UP

Simon says HANDS UP

Sit down

Simon says TURN AROUND

Jump

Simon says SLEEP

## **GAME N° 15**

### **SENTENCES - PHRASES**

I like English

My favorite color is blue

The pencil is yellow

Beautiful flowers

My friends are cool

## **GAME N° 16**

I spy something red and round

I spy something small and yellow

I spy something big

I spy something beginning with the letter A

## **GAME N° 17**

<b>Texts</b>	<b>Texts</b>	<b>Texts</b>
Yellow	coloring	one
Red	writing	two
Purple	gluing	three
Pink	painting	four
Blue	cutting	five

## REFERENCIAS

## BIBLIOGRAFIA

Hernando Duque Yépez “Guía para la elaboración de un Proyecto”

Enciclopedia General de la educación “El Juego”

Luciano Mercado “Juego y recreación en educación”

Paulina Cecilia Vega “Manual de actividades de educación”

Clemencia Baraldi “Jugar es cosa seria”

Vicente Navarro “El afán de jugar”

Ana Foncerrada “Cool Kids”

Ignacio Pozo Municio “Aprendices y maestros”

Alexandra Guamán Vargas “ Proyecto: Actividades lúdicas Interactivas en el desarrollo de la expresión escrita en el aprendizaje del idioma Inglés

Erika Muñoz Alarcón Tesis: “ Análisis de la funcionalidad de los diferentes tipos de material didáctico de acuerdo a los principales estilos de aprendizaje”

María Lola Guadalupe Urgiles Thesis “Motivating EFL students through competitive  
games to enhance oral proficiency”

María Fernanda Díaz Thesis “Games in EFL: A handbook for children,  
adolescents and adults



## NETGRAFIA

Gruposieducativa.wordpress.com/2011/04/09/aprendizaje-repetitivo-o-memoristico/  
[www.educacontic.es/gl/blog/la-interpretación-el-verdadero-sentido-del-aprendizaje-musical](http://www.educacontic.es/gl/blog/la-interpretación-el-verdadero-sentido-del-aprendizaje-musical)  
[es.scribd.com/doc/6242537/la-lúdica](http://es.scribd.com/doc/6242537/la-lúdica)  
Ernesto Yturalde,<http://www.teamwork.com/>)  
[educaciónlaguaia2000.com/aprendizaje-repetitivo](http://educaciónlaguaia2000.com/aprendizaje-repetitivo)  
[es.wikipedia.org/wiki/Tipos\\_de\\_aprendizaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_de_aprendizaje)  
[www.rehasoft.com/aprendizaje-verbal](http://www.rehasoft.com/aprendizaje-verbal)  
[wwwtodoslos cursos.es/formación-y-aprendizaje/el-aprendizaje-musical-una-carrera-para-toda-la-vida](http://wwwtodoslos cursos.es/formación-y-aprendizaje/el-aprendizaje-musical-una-carrera-para-toda-la-vida)  
[wwwweduteka.org/curriculo2/Herramientas.php?cod=mat=11](http://wwwweduteka.org/curriculo2/Herramientas.php?cod=mat=11)  
[www.cantusss.info/a/idioma/2011/11/Que-es-el-aprendizaje-auditivo.html](http://www.cantusss.info/a/idioma/2011/11/Que-es-el-aprendizaje-auditivo.html)  
<http://clubensayos.com>  
[www.privateteacher.edu.pe/Boletin.asp](http://www.privateteacher.edu.pe/Boletin.asp)  
[www.teamwork.com/ludica.htm](http://www.teamwork.com/ludica.htm)  
[www.aves.edu.co/cursos/liberados/7aprendizaje\\_autónomox/x...](http://www.aves.edu.co/cursos/liberados/7aprendizaje_autónomox/x...)  
[www.utp.edu.co/-chumanas/revistas/revistas/rev17/alzate.html](http://www.utp.edu.co/-chumanas/revistas/revistas/rev17/alzate.html)  
[jmaiti@guest.uji.es](mailto:jmaiti@guest.uji.es)  
[esymuals@guest.uji.es](mailto:esymuals@guest.uji.es)  
[edumate.wordpress.com/2007/06/03/la-motivación-en-el-proceso-didáctico-de-la-enseñanza](http://edumate.wordpress.com/2007/06/03/la-motivación-en-el-proceso-didáctico-de-la-enseñanza)  
[www.huellasdigitales.cl/portal/index.php?option=com\\_content&id=2550&Itemid=2](http://www.huellasdigitales.cl/portal/index.php?option=com_content&id=2550&Itemid=2)  
<http://mxanswersyahoo.com/questionsindex?>  
<http://cmap.upb.edu.co/rid=1HSOYNB25-EMZ&VZZBYK/aprendizaje%20memoristico%20y%20repetitivocmap>)  
<http://www.rehasoft.com/aprendizaje-verbal/>  
[wwwbuenastareas.com/ensayos/Educación/1458240.html](http://wwwbuenastareas.com/ensayos/Educación/1458240.html)

**A  
N  
E  
X  
O  
S**

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA INGLES**

Quito, Julio del 2012

Señor:

MSc. Daniel Herrera

Presente.-

De mis consideraciones:

Conocedora de su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente, su valiosa colaboración en la validación del instrumento a utilizarse en la recolección de datos sobre la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés en niños/as de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012 – 2013.

Para ello se anexan:

- a) los objetivos
- b) la matriz de operacionalización de variables
- c) el instrumento(cuestionario)

A fin de simplificar el trabajo se la agradece seguir las instrucciones suministradas, y en caso de ser necesario, escribir sus observaciones en el sitio diseñado par el efecto.

De antemano agradezco infinitamente su colaboración y estoy segura de que sus apreciaciones enriquecerán significativamente esta investigación.

Atentamente

Adriana Ortega

RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN

INSTRUCCIONES SOBRE LA VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES  
EN NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL PENSIONADO  
SUDAMERICANO EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013

Lea detenidamente los objetivos, la matriz de la operacionalización de las variables y el cuestionario de opinión.

1. Concluir acerca de la pertinencia entre objetivos, variables, e indicadores con los ítems del instrumento.
2. Determinar la calidad técnica de cada ítem, así como la educación de este nivel cultural, social y educativo de la población a la que esta dirigido el instrumento.
3. Consignar las observaciones en el espacio correspondiente.
4. Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems, utilizando las siguientes categorías:

(A) Correspondencia de las preguntas del instrumento con los objetivos, variables e indicadores

P      PERTINENCIA

NP      NO PERTINENCIA

En caso de NP pase al espacio de observaciones y justifique su opinión.

(B) Calidad técnica y representatividad

Marque en la casilla correspondiente

O      OPTIMA

B      BUENA

R      REGULAR

D      DEFICIENTE

En caso de R o D pase al espacio de observaciones y justifique su opinión.

(C) Lenguaje

Marque la casilla correspondiente

A      ADECUADO

I      INADECUADO

En caso de I pase al espacio de observaciones y justifique su opinión.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

## **OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO PARA LA FASE DE DIAGNOSTICO.**

### **OBJETIVOS**

#### ***OBJETIVO GENERAL***

Analizar la incidencia de la utilización de las actividades lúdicas mediante la práctica de juegos a fin de mejorar el aprendizaje del idioma Inglés de los niños/as de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012 -- 2013.

#### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Identificar en que medida el uso de actividades lúdicas hacen que el aprendizaje del idioma Inglés sea significativo.
- Determinar con que frecuencia los docentes especializados en el área de Inglés utilizan actividades lúdicas en sus horas de clase.
- Diseñar un manual de juegos dirigido a los docentes especializados en el área de Inglés.

## OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICA	INSTR.	ITEMES
<b>ACTIVIDADES LUDICAS</b> Son la conducta del juego, la cual produce en el ser humano emociones orientadas al esparcimiento y entretenimiento.	Juego	*Características del juego  *Beneficios del juego  *Importancia del juego  *Juego y educación  *Juego y motivación	E  N  C  U  E  S  T  A	C  U  E  S  T  I  O  N  A  R  I  O	1 2   3   4   5 6   7 8
<b>APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES</b> Es el proceso mental mediante el cual se adquieren conocimientos, destrezas y aptitudes en relación al idioma Inglés.	Tipos de Aprendizaje         Estilos de Aprendizaje	*Aprendizaje Significativo  *Aprendizaje Repetitivo   *Verbal *Kinestésico *Auditivo *Visual			9  10   11 12 13 14 15

(A) CORRESPONDENCIA DE LAS PREGUNTAS DEL INSTRUMENTO CON LOS OBJETIVOS, VARIABLES E INDICADORES P= PERTINENCIA NP= NO PERTINENCIA		
ITEM	A	OBSERVACIONES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		



(A) CALIDAD TECNICA Y REPRESENTATIVIDAD		
O= OPTIMA      B= BUENO      R= REGULAR      D= DEFICIENTE		
ITEM	B	OBSERVACIONES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

(B) LENGUAJE		
A= ADECUADO		I= INADECUADO
ITEM	B	OBSERVACIONES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA INGLÉS**

**CUESTIONARIO PARA EL DIAGNOSTICO**

El siguiente cuestionario está dirigido a los niños/as de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano del Cantón Quito.

.

**INSTRUCCIONES:**

- 1.- A continuación se presentan varias preguntas, cuya respuesta debe marcar con un X en la variable correspondiente.
- 2.- Las preguntas tienen relación con la escala Likert cuyas respuestas son:

**ESCALA:**

**S= siempre (3)**

**AV= a veces (2)**

**N= nunca (1)**

ITEMES	ASPECTOS	RESPUESTAS		
		S (3)	AV (2)	N (1)
1	¿Los juegos que utiliza tu maestra de Inglés son espontáneos?			
2	¿Te diviertes cuando juegas?			
3	¿Aprendes al imitar a las personas mayores?			
4	¿Crees que el juego es importante para tu desarrollo?			
5	¿Tu maestra de Inglés usa juegos en sus clases?			
6	¿Te gusta jugar con tus compañeros?			
7	¿Cuándo participas en un juego tu maestra de Inglés te premia?			
8	¿Tu maestra de Inglés felicita tu participación en los juegos?			
9	¿El vocabulario que aprendes en las clases de Inglés se relaciona con los objetos que observas en tu escuela, casa y demás entornos?			
10	¿Aprendes Inglés cuando escuchas y repites?			
11	¿Entiendes las indicaciones y explicaciones que te da tu maestra de Inglés?			

12	¿Te gusta que en las clases de Inglés tu maestra te haga recortar, pegar, trazar?			
13	¿Te gusta aprender Inglés con canciones?			
14	¿Te gusta aprender Inglés mirando imágenes, dibujos, videos?			
15	¿Te gusta aprender Inglés escuchando palabras, rimas o cuentos?			

## ANEXO A

### Anexo: Caracterización de las Variables sobre el estudio de Factibilidad

VARIABLE GENERAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Factibilidad de propuesta de utilización de actividades lúdicas en el Aprendizaje del idioma inglés	Factores Humanos	Recursos humanos	1.1
		Profesionales capacitados	1.2
	Factores Sociales	Predisposición de los profesores para introducir en su actividad docente el método comunicativo.	2.1
		Calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje	2.2
		Mejoramiento de la gestión docente	2.3
		Mejoramiento de la calidad profesional.	2.4
	Factores Legales	Disposición del marco legal correspondiente.	3.1
		Reglamento interno de la institución	3.2

## ANEXO B

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA INGLÉS**

**INSTRUMENTO DE FACTIBILIDAD**

**ENCUESTA DIRIGIDA A AUTORIDADES Y DOCENTES DEL “PENSIONADO SUDAMERICANO”**

La presente encuesta está dirigida a Autoridades y Docentes del plantel, en la cual se solicita información relacionada con los factores humano, social, legal, económico y técnico a fin de analizar el nivel de factibilidad que presenta la Propuesta de Actividades Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés en el Tercer Año de Educación Básica del Plantel en cuestión; por tal razón, agradeceremos contestar las siguientes preguntas con toda honestidad.

La información proporcionada servirá de manera única en su conjunto y se utilizará exclusivamente para realizar una descripción de factibilidad.

**Se agradece de manera especial por la colaboración y atención brindada**

### **I DATOS PERSONALES**

NOMBRE: .....

CARGO QUE DESEMPEÑA: .....

TIEMPO DE TRABAJO:.....

TITULO:.....

### **II DATOS DE FACTIBILIDAD**

#### **INSTRUCCIONES.**

A continuación se presentan una serie de enunciados, lea cuidadosamente cada uno de ellos y reflexione sobre la intensidad (frecuencia), luego escriba la letra “x”, en el casillero correspondiente a la respuesta que mejor exprese su opinión, considerando la siguiente escala:

<b>1:</b> Totalmente en desacuerdo (0%)	<b>2:</b> De acuerdo en un (25 %)	<b>3:</b> De acuerdo en un (50 %)
<b>4:</b> De acuerdo en un (75 %)	<b>5:</b> Totalmente de acuerdo (100 %)	

## 1. FACTORES HUMANOS

ENUNCIADOS	1	2	3	4	5
1.1.El “Pensionado Sudamericano” dispone de recursos humanos, para la implementación de actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés, en el Segundo Año de Educación Básica.					
1.2.El “Pensionado Sudamericano” dispone de profesionales capacitados para facilitar el uso de actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés, en el Segundo Año de Educación Básica.					

## 2. FACTORES SOCIALES

ENUNCIADOS	1	2	3	4	5
2.1.Los docentes de inglés del “Pensionado Sudamericano” , tienen predisposición para introducir en su quehacer docente actividades lúdicas en el Segundo Año de Educación Básica.					
2.2.El uso de actividades lúdicas permite mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Inglés.					
2.3. El uso de actividades lúdicas en el aprendizaje de Inglés, permite mejorar la gestión docente dentro del aula.					
2.4. La utilización de actividades lúdicas en el aprendizaje de inglés, permite mejorar la calidad profesional de los docentes de la Institución.					

## 3. FACTORES LEGALES

ENUNCIADOS	1	2	3	4	5
3.1. El “Pensionado Sudamericano”, dispone del marco legal correspondiente, para la implementación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.					
3.2. El Reglamento Interno del “Pensionado Sudamericano”, contempla la posibilidad de implementar actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés.					



# ANEXO C

## ALFA DE CRONBACH INSTRUMENTO DE FACTIBILIDAD

	Item	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Varianza
k	1.	5	5	4	1	3	5					2,139
	2.	5	5	3	3	4	5					0,806
	3.	5	5	2	1	5	4					2,556
	4.	5	4	5	2	2	5					1,806
	5.	5	5	2	5	3	5					1,472
	6.	4	3	3	2	2	5					1,139
	7.	5	5	1	3	1	5					3,222
	8.	5	5	1	4	1	5					3,250
	9.											
	10.											
	11.											
	12.											
	13.											
	14.											
	15.											
	16.											
												Σ Vi
												16,389

k = 8      k = número de items

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum Vi}{VT} \right]$$

$$\alpha = \frac{8}{7} \left[ 1 - \frac{16,389}{75,556} \right]$$

$$\alpha = \boxed{0,895}$$

Σ Item	39	37	21	21	21	39						75,556	VT
--------	----	----	----	----	----	----	--	--	--	--	--	--------	----

**ALFA DE CRONBACH**  
**INSTRUMENTO DE DIAGNÓSTICO**

Nº Item	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Varianza
1.	2	2	2	1	1	3	3	1	1	1	0,610
2.	2	1	2	3	3	3	1	3	3	3	0,640
3.	3	2	1	2	2	3	1	2	1	3	0,600
4.	2	1	2	1	3	3	3	3	2	2	0,560
5.	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1	0,440
6.	2	1	2	3	3	3	3	3	1	3	0,640
7.	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	0,490
8.	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	0,440
9.	3	2	1	2	2	3	3	2	3	3	0,440
10.	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	0,410
11.	1	2	1	2	2	3	3	2	1	2	0,490
12.	2	1	2	3	3	3	1	3	3	3	0,640
13.	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	0,450
14.	2	1	2	3	3	3	1	3	3	3	0,640
15.	3	1	3	1	2	2	1	1	1	1	0,640
16.											
17.											
18.											
19.											
20.											
21.											
22.											
23.											
24.											
25.	0	0									0,000
											8,130
											$\Sigma V_i$
$\Sigma$ Item	31	20	25	30	33	42	30	32	27	33	30,010
											VT

k = 15      k = número de items

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\Sigma V_i}{VT} \right]$$

$$\alpha = \frac{15}{14} \left[ 1 - \frac{8,130}{30,010} \right]$$

$\alpha$   
= **0,781**

